# cyber.net

# WE WANT TO BELIEVE

## Ficheiros Secretos

a série - o culto - os bastidores
entrevistas exclusivas
com David Duchovny,
Gillian Anderson e Chirs Carter

OVNIS em Portugal - "weird cases"
na Internet

Revista Inter@ivo

Nº 3.1 • Julho 1997 • Mensal • 690$00 (Madeira - 790$00 / Açores - 850$00)

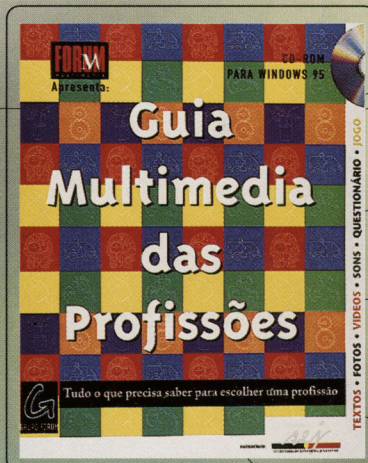
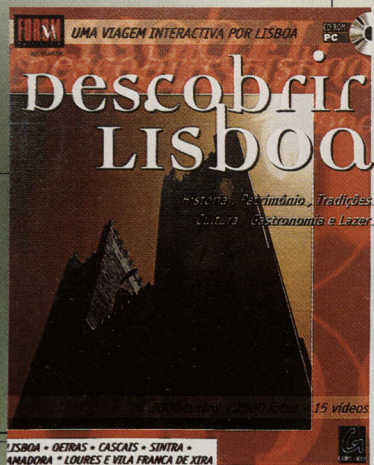
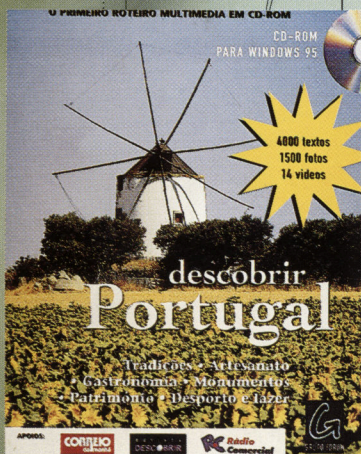
# Para descobrir o nosso património

Sem dia nem hora marcada, parta à descoberta dos **"Castelos de Portugal"**, numa viagem única por 257 Castelos, Fortes e Fortalezas, com informação sobre a história, arquitectura, protagônistas e lendas com eles relacionadas.

Se optar por **"Descobrir Portugal"**, percorra o país do Minho ao Algarve e da Madeira aos Açores, ficando a conhecer a gastronomia, vinhos, artesanato, monumentos, museus, serras, rios, etc.

**"Descobrir Lisboa"**, a mais recente obra desta série multimédia, convida-o a conhecer melhor a nossa capital e arredores, em áreas tão úteis com história, património,cultura, tradições, tempos livres, entre outros.

PC

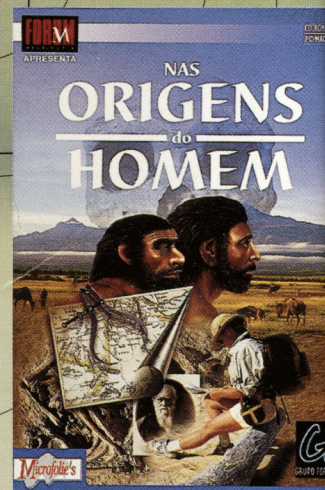
windows 3.1 e 95 8 MB RAM, Processador 486 DX2

# Para quem quer aprender

O **"Guia Multimédia das Profissões"** é imprescindível para quem quer saber o que vai ser. A informação sobre 111 profissões, através de fotos, textos e vídeos, permite-lhe escolher acertadamente o seu futuro...

PC

E para que possa conhecer o passado, **"Origens do Homem"** leva-o para uma espantosa aventura desde Purgatorius, até ao Homo Sapiens. Neste CD-ROM, podemos conhecer os nossos "avós" e os seus primos primatas, todos eles reconstituídos e animados em três dimensões.

Windows e Macintosh 8 MB RAM

PC MAC

# Para entreter as crianças

Kiyeko é o herói desta lenda amazónica sobre o roubo da noite. Em **"Kiyeko e a Noite Perdida"** o pequeno índio tenta recuperar a noite às cobras, ao longo de 11 cenários de excelente grafismo e animação.

PC

Por seu lado, Max procura na casa abandonada do tio Pong, uma urgente e importante fórmula secreta. Pelo caminho descobre muitas surpresas e segredos... . **"Max e a Fórmula Secreta"** é um divertido jogo em CD-ROM, com desenhos muito atractivos e muito simples de usar.

Numa outra história, Max vai visitar a tia Lisa que vive em Muito-Longe. Acompanhado de Maria, a sobrinha espevitada, vai passear pela cidade, num animado autocarro. Mas o que aconteceu à lista de compras da tia Lisa? Conseguirão eles encontrar tudo? Para crianças dos 4 aos 10 anos, **"Max e Maria vão às compras"** é um CD-ROM onde se aprende brincando.

Windows e Macintosh 8 MB RAM

PC MAC

## CUPÃO DE ENCOMENDA

Nome ______

Morada ______ CP ______

País ______ Tel. ______ Fax ______ Profissão ______

**Assinale com uma cruz, o(s) CD-ROM que deseja adquirir:**

- ☐ Descobrir Lisboa - 7.900$00
- ☐ Descobrir Portugal - 7.900$00
- ☐ Castelos de Portugal - 7.900$00
- ☐ Guia Multi. das Profissões - 7.900$00
- ☐ Origens do Homem - 7.900$00
- ☐ Kiyeko e a Noite Perdida - 7.900$00
- ☐ Max e a Fórmula Secreta - 7.900$00
- ☐ Max e Maria vão às Compras - 7.900$00

**ASSINALE COM UMA CRUZ A FORMA DE PAGAMENTO**

☐ Envio cheque n.º: ______

Banco: ______

No valor de: ______$00 À ordem de: Argumentos, S.A.

☐ Autorizo débito no cartão: ☐ Visa ☐ Master/Euro

N.º ______

Validade ______

☐ Vale CTT n.º: ______

Assinatura: ______

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para:

Argumentos, S.A. - Av. Duque de Loulé, 44 - 1050 Lisboa - O preço inclui portes de correio para Portugal. Para mais informações contacte-nos pelo tel. (01) 313 82 45

Av. Duque de Loulé, 44 - 1050 Lisboa
tel. 351.1.313 82 00 fax. 351.1.352 41 17
http://www.forum.pt

Imagem: Miguel Soares

# WE WANT TO BELIEVE

Oito por cento, no máximo, foi quanto os Ficheiros Secretos alguma vez conseguiram nas audiências de televisão em Portugal?
É quase nada... e espantoso, como mesmo assim se gerou um fenómeno de culto em torno da série, longe embora dos muitos milhões de espectadores que os X-Files granjearam ao fim de pouco tempo de exibição nos Estados Unidos ou na Austrália...
Ao mesmo tempo, talvez o culto só seja possível assim, na TVI apesar da TVI... nesta fase dos acontecimentos, não vejo qual poderia ser o resultado da apresentação da série em qualquer dos outros canais. Os X-Files são uma daquelas séries que nunca encaixam muito bem no resto da programação, nem no perfil de determinadas estações...
Jon Katz, da revista Wired, referia-se-lhe há pouco tempo como um exemplo flagrante das tecnotragédias do nosso tempo, estabelecendo o paralelo com base no antagonismo dos dois heróis em causa (Mulder, o místico, Scully, a cientista) e no mundo sombrio que os argumentos deixam sempre transparecer... Não há muito que à comparação com a arte da dramaturgia grega deixe a desejar: o pai de Mulder foi assassinado, a irmã raptada, a mãe vítima de um ataque cardíaco. Scully viu a sua irmã igualmente assassinada e poderá estar a morrer de cancro. Nenhum dos dois parece consumar uma vida sexual. Em ambos a tecnologia desempenha um papel fundamental no seu trabalho e nas suas vidas. O telemóvel é o cordão que os une. Vivem em quartos vazios de casas vazias, iluminadas à noite pelo azul do monitor ou pelas televisões de motéis a que ninguém vai lembrar o nome.

Não é uma série fácil. O argumento não é sequer linear. Os finais sempre em aberto confundirão grande parte dos telespectadores. Os Ficheiros Secretos são apenas extraordinariamente bem feitos, e de uma meticulosidade técnica quase perversa. Aproveitam histórias e lendas do folclore urbano de que restam só os fumos, para depois nos reacenderem as brasas do inconsciente colectivo. A história bate sempre certo com alguma coisa que retemos como verdade, algures cá dentro da cabeça. E é dessa verdade que se trata de irmos à procura. Não "out there", mas "in here".
São a marca de uma geração a que se chamou (também, curiosamente) X, e que só agora amadurece em Portugal, filha (vítima?) da sociedade ocidental deste fim de século, dos electrodomésticos, da informação, dos estudos de mercado. Sem crenças, ideologias, religiões, raízes, tradições. E que por isso mesmo precisa de algo em que acreditar. Nem que seja nos encontros marcados pela Internet, do outro lado do computador, no fim de cada episódio, nas descrições que se levam para os talkers. Contas feitas, X-Philes e utilizadores da Internet seremos mais ou menos os mesmos em Portugal.
De resto, sou eu próprio um X-Phile assumido, doentio. Não me ocorre outra razão para justificar a capa e o recheio deste mês, que não seja entreter a alma, enquanto não chega o Outono das novas grelhas de televisão...

**paulo.bastos@forum.pt**

P.S.: Não deixem o Manifesto passar-lhes ao lado, O.K.?

pág. 20 .Olha nós
O perfil dos infonautas portugueses: fanáticos, profissionais, descobridores ou espectadores. Um estudo da APEME/TI.
pág. 24 We want to believe
A alma dos "X-Files" está aqui. David, Gillian e Chris em entrevista: à altura das nossas perguntas
pág. 42 $-Files
O jogo de cartas dos Ficheiros Secretos e todo o outro merchandising que está "out there". De perder a cabeça.
pág. 46 Lusos no Céu
Não, não estamos sozinhos. Luis Vieira de Matos, da APPO, já viu um OVNI e conhece todos os testemunhos em Portugal. Ele conta-nos tudo.

PAGE

# Gordon´sOn-LineMagazine

**Editorial** Mais uma pedra de gelo. O calor tardava mas tinha que acabar por chegar. Em mês de férias há tempo de sobra para umas investigações por conta do Gabardinas. Julho vai ser sinónimo de acção.

**G.O.M. Master Index** E a prová-lo temos o Campeonato Europeu de Surf, em Miramar. Os restaurantes do Qualidade Devida, também eles no Porto, e uns bares que vocês não vão querer deixar de visitar. Fiquem por aqui, sigam as nossas dicas. É satisfação garantida.

**G.O.M. CD ROM** Pssst, vocês aí! Ainda não entraram na Missão X? Ainda vão a tempo deste Grande Jogo da Noite. Só têm que seguir as pistas dos bares e discotecas, chegar às coordenadas e habilitar-se a um prémio mistério: que tal um destino exótico? Entretanto, as pistas deste mês estão à vossa espera nos bares Buffalo's (Porto), Dock's (Lisboa) e Trigonometria (Quinta do Lago, Algarve). Façam o favor de entrar. E de se deliciarem com os petiscos portuenses. Não deixem de visitar os restaurantes D. Manuel, Macedo e Boa Ideia. E que tal uma visita prévia, guiada pelo Inter@ivo?

**G.O.M. Internet** O nosso site transborda de energia, este mês. Temos destaques para todos os gostos. Desde o Campeonato Nacional de BTT (Down Hill) ao Continente IN Line 97 (Patins em Linha), de Palmela a Matosinhos. Passando pelo Circuito Nacional de Surf, a decorrer em Aveiro. E livrem-se de perder o Circuito Europeu Surf! De 4 a 6 de Julho, em Miramar (Porto). Para mais pormenores é confirmar o www.udcv.pt/gordons.

**G.O.M. Mail Box** A distribuição prossegue, mas ainda há algumas à espera dos mais rápidos. Basta ligar o 0943 401 410 e pedir a vossa G.O.M Mail Box Telefónica, com o correspondente número pessoal. O número para onde nós vamos ligar a deixar os Destaques Gordon's, as pistas da Missão X e para onde os vossos amigos vos vão deixar mensagens. Fica tudo gravado, e só vocês podem ouvir. É o vosso "atendedor de chamadas" pessoal e intransmissível. Para quê pensar duas vezes?

**Conclusão** Fim de mensagem. Vão aproveitar o bom tempo. Ah! E mais outra pedra de gelo, por favor.

www.udcv.pt/gordons
phone:0943.401.410
CD.Rom cyber.net

GORDON'S

O SERVIÇO DE INFORMAÇÕES SOBRE TUDO O QUE MEXE.

http://www.forum.pt

**ADMINISTRAÇÃO**
**Presidente - Roberto Carneiro**
**Vitor Direito**
**Eduardo Morais**
**Diogo Vasconcelos**
**Rui Marques**

**DIRECÇÃO GERAL**
Rui Marques

**DIRECÇÃO DE PUBLICAÇÕES**
Mafalda Pais de Almeida

**DIRECÇÃO EDITORIAL**
Francisca Assis Teixeira

**DIRECÇÃO DE IMAGEM**
Jorge Vicente

**DIRECÇÃO DE NOVOS PROJECTOS**
Matilde Cardoso

**DIRECÇÃO COMERCIAL**
João Sacchetti

**A revista cyber.net é propriedade e produzida por:**
**ARGUMENTOS**
**Sociedade de Comunicação, SA**
PC nº 503 308 048
**Capital Social: 65.520.000$00**

**SEDE**
**Av. Duque de Loulé, 44**
**1050 Lisboa**
**Tel. (01) 313 82 00 Fax. (01) 352 41 17**

**DELEGAÇÃO NORTE**
**Av. de França, 256, Edifício Capitólio,**
**Loja 33 - 4050 Porto**
**Tel. (02) 600 64 44/61**
**Fax (02) 600 64 60**

**cyber.net**
http://www.forum.pt/cyber.net

**COORDENAÇÃO / DIRECÇÃO EDITORIAL**
Paulo Bastos

**CHEFE DE REDACÇÃO**
João Oliveira

**EDITORA DE ARTE**
Inês Gato

**REDACÇÃO**
Paulo Bastos
Rosário Nunes
João Oliveira
João Vitória

**EDITOR DE FOTOGRAFIA**
Tiago Petinga

**COLABORADORES REGULARES**
Ari de Carvalho,
M. Nuno Figueiredo,
Francisco Reis Lima,
Fernando Mendes,
Marcos Palmeira,
José Salazar, António Varela

**COLABORADORES EVENTUAIS**
João Branco, Tiago Carvalho,
Carlos Marques,
Pedro Ribeiro

**CAPA**
Inês Gato

**ILUSTRAÇÃO**
Mário Bélem

**PRODUÇÃO**
João Carvalho

**PUBLICIDADE**
**Régie Comercial - Grupo Forum**
**Tel. (01) 313 82 00**
e-mail: **joao.sacchetti@forum.pt**

Diogo Vasconcelos (director),
Elisa Chagas (senir account),
Dina Nascimento, Piedade Almeida
e Rosária Borbina (accounts),
Virgínia Costa (materiais)

**FOTOLITO E MONTAGEM**
Correio da Manhã

**IMPRESSÃO**
Lisgráfica
Casal de St. Leopoldina,
Queluz de Baixo - 2745 Queluz

**DISTRIBUIÇÃO**
Electroliber
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém

As publireportagens presentes na revista cyber.net aparecem com a referência "Publireportagem", sendo devidamente destacadas do restante corpo da revista com uma imagem gráfica diferenciada . As informações transmitidas pelos nossos anunciantes são da sua exclusiva responsabilidade.

Depósito Legal nº 85646/95
Registado na Secretaria-Geral
do Ministério da Justiça
sob o nº 119044

**TIRAGEM: 25.000 Exemplares**
**Membro da**

**GRUPO FORUM**

**Presidente**
ROBERTO CARNEIRO

**DIRECTOR GERAL**
RUI MARQUES

**DIRECTOR COMERCIAL E MARKETING**
JOÃO SACCHETTI

**DIRECTOR DE IMAGEM**
JORGE VICENTE

**DIRECTORA EDITORIAL**
FRANCISCA ASSIS TEIXEIRA

**DIRECTORA DE NOVOS PROJECTOS**
MATILDE CARDOSO

**RÉGIE COMERCIAL DO GRUPO FORUM**
JOÃO SACCHETTI (Director)
ELISA CHAGAS (Senior Account)
DINA NASCIMENTO (Account)
ROSÁRIA BORBINHA (Account)
VIRGÍNIA COSTA (Materiais)
Contactos: (01) 313 82 00

**REVISTA CYBER.NET INTER@IVO**

**EDIÇÃO**
Coordenação - ROGÉLIA CANDEIAS
RAQUEL ALMEIDA

**PRODUÇÃO MULTIMÉDIA**

**COORDENAÇÃO GERAL**
JOSÉ MATEUS

**Coordenação de Programação**
MARCO MORAIS

**COORDENAÇÃO DE GRAFISMO**
ANTÓNIO LOPES

**PRODUÇÃO**
GRAÇA LANCASTRE

**GRAFISMO**
**INTERFACE** - ANTÓNIO LOPES
ANTÓNIO LOPES
JOSÉ GREGÓRIO LOPES
MIGUEL MIRANDA
PAULO AUGUSTO

**Digitalização**
NUNO LOPES

**Programação**
PATRÍCIA CALIXTO

**SONOPLASTIA**
ADRIANO MAGONE
TIAGO LOPES

**EDIÇÃO DE VÍDEO**
MIGUEL COSTA
CARLOS BESSA

**Fotografia**
**EDIÇÃO** - GONÇALO GIL
**COLABORAÇÃO** -CARLOS BESSA
JOÃO MARIANO, NUNO MARTINHO, RICARDO BENTO

**Agradecimentos**
Ó MACEDO
BOA IDEIA
RESTAURANTE DOM MANUEL
LUSOMUNDO
COLOMBIA TRISTAR WARNER

**Edição de Moda**
LUIS MAGONE

**Produção**
NEW FACES

**Modelo**
JOANA MOREIRA (Look Elite)

**Apoios**
ESSILOR
EQUIPAGE


# Kit de sobrevivência

Quer saber já o que está no CD antes de chegar a casa (se é que ainda não está em casa)? Está aqui tudo explicadinho. Jogos, software de comunicações, material para construir a sua home page. Mais uma vez temos aqui o que há de melhor algures na Web, sem que tenha de perder horas a fazer downloads. O procedimento é o do costume: comece por espreitar o que está na inter@ivo através do ícone My Computer, onde na letra correspondente ao seu CD-ROM vai encontrar as seguintes pastas:

**Atlantis**
Aventura gráfica onde se anda a salvar uma princesa.

**WIN Frota**
Gestão de frota. Esta demo é limitada a dois veiculos.

**WINBar**
Gestão de um bar. Esta demo está limitada.

**MOTORACER Patch**
(8track.zip)
Com esta patch que só funciona com o produto comercial e não com a demo, pode disfrutar das 8 pistas que o jogo contém.

**MotoRacer Demo**
Demonstração dum jogo de motas. Ver análise na página 90.

**Angkhor**
Uma viagem magnífica pela cidade imperial desaparecida.

## WEBD

**Magic Buttons**
(buttons.zip)
Não parta a cabeça a fazer applets em javascript para ter botões clicáveis na sua página. Está aqui tudo o que precisa. Um documento WWW que pode ver off-line no seu browser com exemplos e o precioso código em javascript. Não se esqueça de agradecer ao Joe Barta, um profisional de design na WWW, que se deu ao trabalho de facilitar a nossa vida.

**CoolBar Editor** (cjb.zip)
Mais um editor de Java. Cada vez está mais fácil usar esta linguagem. Não há mesmo desculpas. Já não tem de perder tempo a olhar para o código. É so pedir exactamente o que quer que o software tarta do resto. Tem é de perder algum tempo a aprender a pedir.

**FormPal 2.5**
(fpsdem.zip)
Muitas vezes precisamos de um form numa página WWW. Fazer o form já não é pêra doce. E o CGI nem merece comentários. A maneira mais fácil é deixar este programa ter o trabalho chato por si. É pena que só dure até ao fim do mês. Mas pode sempre ir a http://www.munica.com encomendar a versão completra.

**Link Launch** (linkla.zip)
Se está farto de ter as suas páginas apinhadas de informação o melhor é usar um menu. Torne a navegação pelo seu site mais fácil e intuitiva. Com este software tem duas hipoteses. Ou usa Javascript ou CGI. Crie um drop-down menu que o leva ao URL certo. É melhor maneira de evitar excesso de informação num só documento.

## PHOTOLMPACT GIF

**Animator 1.2**
(ga12t.exe)
Dê movimento às suas paginas com pequenos gifs animados. Este program é muito simples de utilizar, aliás como são todos os kits de construção de gifs animados. As imagens ficam bastante pequenas, e é uma óptima alternativa às animacoes em javascript.

**Internet 3D Font Magic** (ifmdemo.exe)
Esta versão demo mostra o potêncial da palavra desenhada em páginas WWW. Passe a usar palavras ou frases em 3D. É muito melhor do que andar a escrever as coisas da mesma maneira que todos os outros.

## INTERKIT

Todo o software essencial para sobreviver na Internet.

**Mail**
**Eudora Light 3.01**
(versão inglesa)
Eudora Light 3.01beta
(versão portuguesa)

**FTP**
WS_FTP Limited Edition

**IRC**
PIRCH

**Newreaders**
FreeAgent 1.1

**Telnet**
GMUD 32

**WWW**
**Microsoft Internet Explorer 3.01** (versão inglesa)
Microsoft Internet Explorer 3.01 (versão portuguesa)
Security patches para o 3.01 (versão inglesa)
Security patches para o 3.01 (versãoportuguesa)

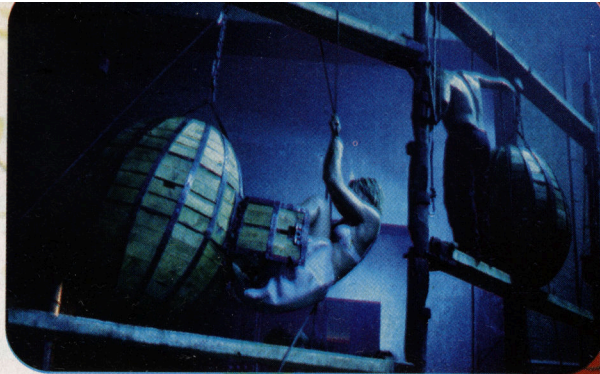
## La Fura Dels Baus

Uma companhia de teatro que combina a expansão da tecnologia e recursos mediáticos com o confronto das emoções e reacções mais primitivas dos seus espectadores. Uma teatralidade híbrida. O desaparecimento das fronteiras. O "sentir" completo.

## Parabandas: Milennium

Descubra a música selvagem, branca e etérea dos Millennium. Pelo meio de anjos e paisagens de neve, a banda do ex-guitarrista dos Moonspell e dos Desire, Luís Lamelas, não encara o próximo milénio como a mudança para um futuro mais cibernético. Preferia antes regressar às raízes, às tradições, ao culto da Natureza. Entre o gótico, o étnico e as influências mais pesadas... música para arrefecer este Verão.

## Moda nas Maldivas

Um editorial de moda cujo pano de fundo são as paisagens paradisíacas, tropicais, deslumbrantes das ilhas Maldivas. Roupa fresca, acessórios, calor estival e azul maravilhoso. Para sonhar até lá.

# Inter@ivo

## A inter@ivo este mês

Julho é o mês com que muita gente sonha. Por isso, o Interactivo leva-o às paisagens de sonho das Maldivas, dá-lhe música para sonhar com os anjos, e convida-o a ter a ousadia de entrar nos sonhos de La Fura Dels Baus. Entretanto, fique também com a fantasia da Sétima Arte, na nossa Montra de Cinema.

Cyberkit internet
RDIS
TBWA EPG

# CYBERKIT RDIS. Antes de se aventurar na Internet, leve tudo o que precisa.

A Internet foi o destino que escolheu? Ou será o de algum dos colaboradores da sua empresa? Então, tome nota de tudo o que será preciso levar: Acesso Básico RDIS. Placa RDIS PC BIT. Manual de Instalação. CD ROM com software de serviço. Menu de escolha de ISP para acesso à Internet. CD ROM de avaliação para configuração multiposto. Manual de Utilizador. Serviço telefónico de consultadoria. Com o Cyberkit RDIS garantimos que a viagem vai ser económica, rápida e fiável. Comecemos pela economia. Na compra do Cyberkit RDIS, só paga os períodos de utilização e o acesso RDIS já está incluído. Falemos agora de rapidez. A RDIS disponibiliza canais digitais com velocidade de 64 Kbps e os tempos de estabelecimento das chamadas são praticamente instantâneos.

Placa Cyberkit RDIS PC BIT que permite a ligação de um computador pessoal a um acesso básico RDIS

CD ROM
Software de Serviço

Não se esqueça que ao poupar tempo na transmissão de informação está também a reduzir custos. Por fim, a fiabilidade. O acesso RDIS garante-lhe ausência de ruído e interferências nulas. Bem vê , com o Cyberkit RDIS na sua empresa já pode viajar na auto-estrada da informação. Não haverá mais desculpas para que você e o seu negócio não beneficiem da aventura que é a Internet. A Portugal Telecom deseja-lhe uma boa viagem.

Manuais de instalação e utilização

Postal RSF para pedido imediato de acesso RDIS

PORTUGAL TELECOM

# Querem Java? Então tomem lá...

Era o título apropriado para este site se estivesse em português. Não há melhor maneira de aprender esta linguagem sem se estar a dispender tempo e dinheiro num curso. É só ir a **http://www.ibm.com/java/education/intro**. Esta iniciativa partiu da IBM para ajudar programadores a entrarem rapidamente no mundo do Java. O "curso" tem a duração de uma hora, e abrange noções fundamentais de Java e o seu uso no comércio electrónico. Este misto de vídeo, áudio, gráficos e texto é o ideal para se aprender em qualquer lugar, seja ele em casa ou no trabalho, e sem a personalidade de um formador ao vivo. Nada mais simples do que escrever um simples URL, e em visitas posteriores ir ao bookmark. Isto cada vez está mais fácil.

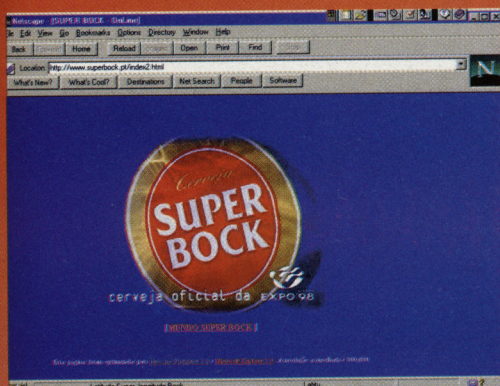
**João Vitória**

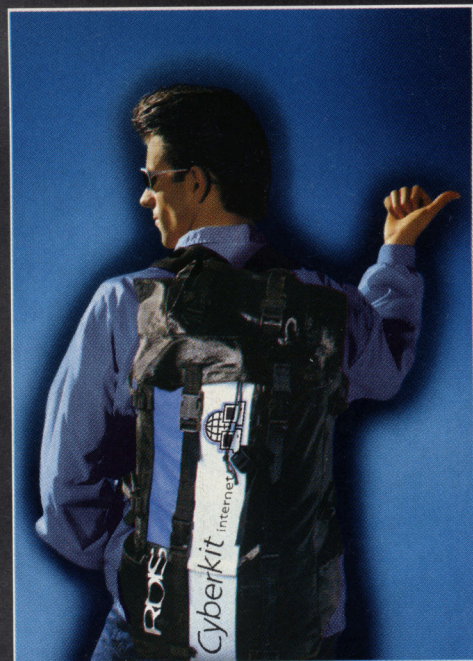
# Novidades empurradas

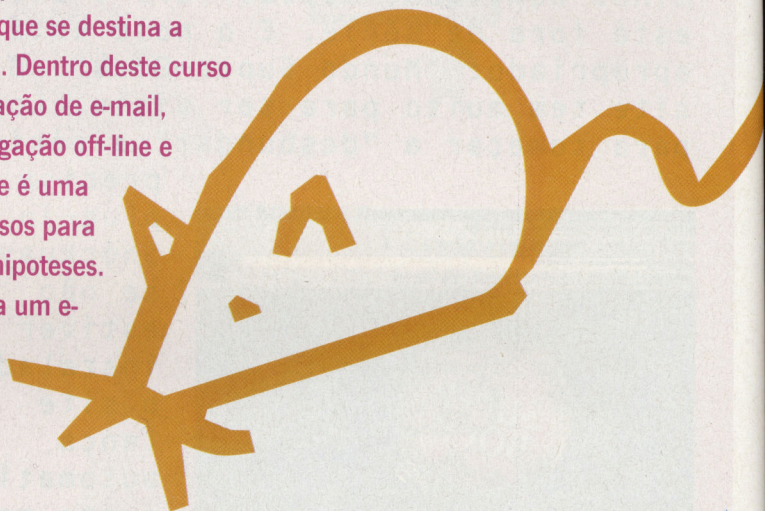
Neste momento já toda a gente que deambula pela web já deve ter ouvido falar da tecnologia Push.

É o contraste com aquilo que fazemos. Quando estamos com um browser fazemos Pull, ou seja puxamos conteúdo. Com esta nova tecnologia o software cliente vai recebendo informação que é permanentemente enviada pelo servidor. O cliente mais conhecido que utiliza esta tecnlogia é o Poincast, que já conta com mais de um milhão de utilizadores. O software é gratuito, e dá acesso imediato a canais tais como a CNN e a Zdnet e muitos outros. A grande novidade é que já está aí a versão 2.0 (ainda em fase beta). Nesta versão beta já vem incluido um canal chamado News Flash, o primeiro canal deste software em português. Mais um motivo para ir a **http://www.poincast.com** e experimentar. Outra das grandes novidades é o PointCast Connections, que permite que qualquer web site possa criar o seu próprio canal no PointCast, mas vejam lá o que enviam...

## www.saimaisumfino.pt

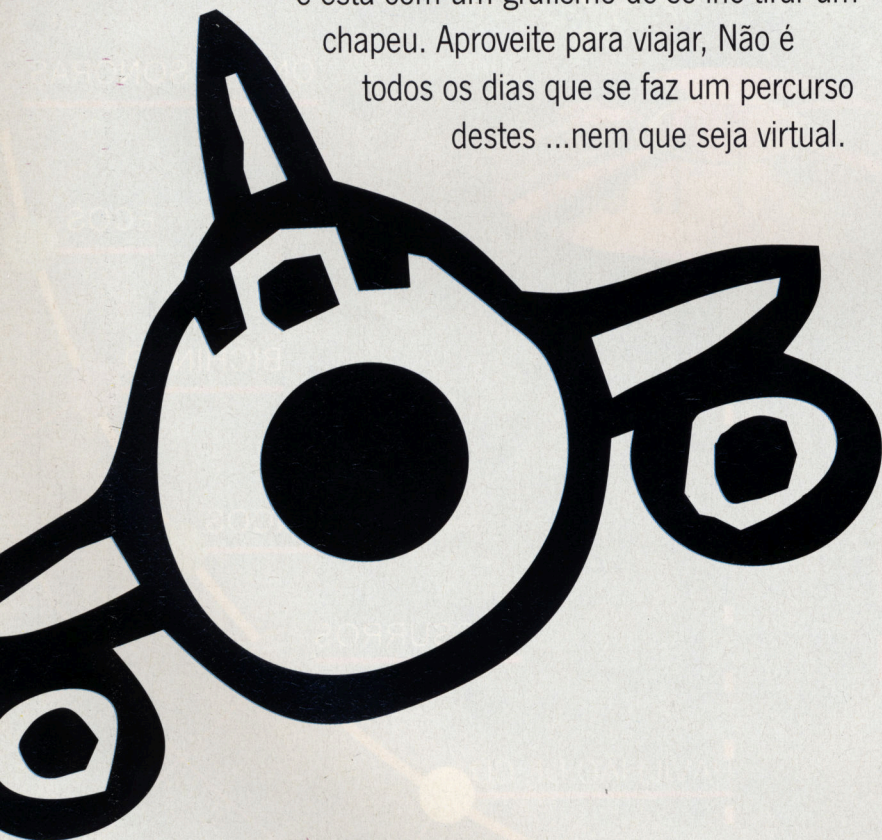
A cerveja que é mais bebida no nosso país não podia estar de fora da net. Parece que finalmente resolveram ter um endereço próprio (www.superbock.pt). Realmente é a melhor de todas (pelo menos na minha humildade sabedoria). O site está fora de série. E o nome está apropriado: "Mundo Super-Bock". O site tem muito para ser visto. Logo para começar a "desbundar" a sério precisa do plug-in de Shockwave, se não estiver instalado o site lança automaticamente mais

uma janela com o link para a MacroMedia. Depois disso pode a ver a "jukebox" on-line. Aproveite para ver a programação dos cinemas de Lisboa, Cascais, Porto e Vila Nova de Gaia. Mas não vale a pena estar com muitas explicações, logo de entrada temos um image map com todas as áreas do site. Nem percam tempo, vão buscar uma bem geladinha e vão navegar por este "mundo".

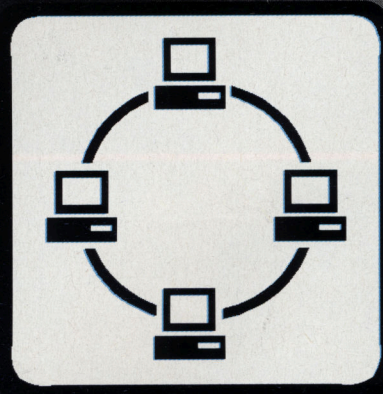
João Vitória

# Formação virtual

O Centro Altlântico preparou para o segundo semestre cursos de Internet com algumas novidades. O que vai estar na berra são os cursos on-line das versões 4 do Netscape Comunicator e do Internet Explorer. Outra novidade é o curso de Utilização Avançada da Internet, que se destina a utilizadores da Internet com um ou dois anos de experiência. Dentro deste curso vão ser abordados temas como personalização e encriptação de e-mail, capacidades que devem ser adicionadas aos browsers, navegação off-line e muitas outras coisas que o comum dos utilizadores acha que é uma dor de cabeça. Tudo isto e muito mais conhecimentos valiosos para quem quer pesquisar a sério na Internet. Agora tem três hipoteses. Ou telefona (01 - 321 01 95 ou 02 - 938 56 30), envia um e-mail (geral@centroatl.pt) ou faz-lhes uma visita online **(http://www.centroatl.pt)**

# "San M'guel" é o nº 1

**O primeiro lugar do TOP HANDS - O TOP DOS TOPS (http://www2.nca.pt/hands) está ocupado pelo Guia dos Açores na Internet em http://www.ciberacores.pt/ciber.html. Está on-line desde Agosto do ano passado, no final desse ano entrou directamente para o 14º lugar do top. Desde aí tem sido sempre a subir. A Ciberaçores além deste produziu também o site de um café bem conhecido nosso, vão até http://www.ciberacores.pt/petercafesport só para confirmar.**

# Voar on-line

Para comemorar os 70 anos da travessia do Atlântico por Lindbergh, a Longines inaugurou em site em **http://www. longines.com** e lançou em simultâneo uma colecção de relógios. O site simula o famoso voo de Nova York até Paris através de uma aplicação especial em Java. Lembrem-se que foi a longines que esteve encarregue de cronometrar o voo de Lindbergh. O site apresenta um concurso que permite ao piloto mais rápido tornar a fazer a viagem de Nova York a Paris, é de tentar. O site tem muito para ver, e está com um grafismo de se lhe tirar um chapeu. Aproveite para viajar, Não é todos os dias que se faz um percurso destes ...nem que seja virtual.

# Viva a chamada local...

A Telepac já está a atacar com o seu número único. Quem já está a beneficiar com isto são os 24 000 utilizadores que se ligam através da Telepac no grupo de redes de Lisboa. Com a excepção de Camarate, Pinhal Novo e Terrugem basta ligar através do 0671717 para se pagar o custo de chamada

local. Até meados deste ano estas áreas que ainda não estão abrangidas vão passar a estar. E até ao final do ano toda a gente no nosso país vai poder faze-lo. Neste Momento só é possível em Lisboa, Beja, Porto e Figueira da Foz. Pode ser que seja com esta medida da Telepac, e que a IP também vai tomar, que passamos a ser muito mais do 7% on-line.

# Olha-nós!

São infonautas portugueses, concerteza: Fanáticos, Profissionais, Descobridores ou Espectadores. Depois do estudo da TempoMedia no mês passado, eis outro perfil dos portugueses que consomem Internet. O estudo é da APEME/TI. **Manuela Costa** analisou.

Sim, repete-se a tendênc apontada pela TempoMedia: é melhor deixar de subestimar a mulheres na Rede... mas estamos adiantarmo-nos. Vamos por partes. A verdade é que, depois de tantos séculos, ainda há portugueses "descobridores". Os novos mundos deram lugar às novas tecnologias, a veia curiosa e o sentido aventurei continuam cá, intactos. Também os "fanáticos", "espectadores" ou "profissionais", consoante a relaçã proximidade que têm com a Interne classificação resulta do método de abordagem de um estudo qualitativ mercado da APEME/TI sobre "o consumidor português de Internet" estudo, coordenado por Rui Almeid foi realizado no último trimestre de com uma amostra de 30 famílias providas de ligação à Net. O objecti era o de conhecer as atitudes do consumidor português da rede, avaliando a sua relação com as for de publicidade nela existentes. Os números apontam para cerca de 100.000 utilizadores da Rede em Portugal. E a haver um perfil do utilizador português, pode dizer-se em média ele tem entre 25 e 44 an é do sexo masculino (aliás, 72,3% d consumidores portugueses são homens...!). Com toda a probabilid é também estudante ou professor, formação superior, e é profissional liberal ou directamente ligado à áre das tecnologias de informação. Ora sigam as tipologias:

## Já não sabem viver sem

Os Fanáticos são na sua maioria homens e jovens, de idades compreendidas entre os 18 e os 25 anos. São movidos por interesses profissionais e pessoais (acima de tudo, muita paixão...!). Familiarizados com os computadores, habituados a experimentar tudo e mais alguma coisa, gastam três ou quatro horas por dia a fazê-lo na Net. Seguem os links entre os sites, interagem com os anúncios e estão dispostos a fazer compras on-line.

## Métier oblige!

Seguem-se aqueles que usam a Net por motivos de trabalho, que é como quem diz, para recolha de informação. Os Profissionais consultam a rede para obter dados e poupar longas horas de pesquisa em bibliotecas bolorentas. Têm a atenção focada e auto-controlo. Sabem o que querem e ao que vão, pelo que não seguem os links entre os sites, ignorando nomeadamente as banners de teor publicitário. Têm uma experiência razoável com computadores e são os mais dispostos a fazer compras pela Net. São sobretudo homens, de idades que vão dos 25 aos 45 anos, e dispendem regularmente uma a duas horas por dia nestes afazeres.

## Por sites nunca dantes navegados

Se você tem pouca experiência de computadores, espírito de descoberta e prazer na experimentação, pode considerar-se um Descobridor. Diverte-se com a publicidade, e às vezes até interage com ela, mas quando toca a comprar deixa-se vencer pelo cepticismo. Passa cerca de uma hora por dia ligado (afinal, também tem consciência dos custos e não embarca em despesismos desnecessários...), e fá-lo por motivações pessoais. Será muito provavelmente um homem, e contará entre os 18 e os 45 anos.

## Menina (quase) não entra

Têm alguma experiência em computadores, e acesso esporádico; estão dispostos a aventurar-se na Internet, mas sentem-se hesitantes. Os Espectadores são sobretudo mulheres, das suas 25 a 35 primaveras, e olham com desconfiança para este fenómeno que tanto atrai os homens (vá-se lá percebê-los). Associam a Internet a computadores, mas não lhes peçam para definir o conceito. Desconhecem tanto a existência de publicidade na rede como a possibilidade de realizar compras através dela. São, no entanto, as potenciais compradoras do futuro, à semelhança do que já acontece na vida de todos os dias.

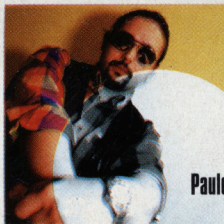
## Do fascínio à confusão

Tipologias à parte, a Internet suscita nos portugueses três níveis de representação mental. Há quem a olhe com paixão e fascínio e a tenha como vício. No extremo oposto encontram-se aqueles que a associam a um labirinto e a olham com medo e confusão. Mas também não falta quem, numa visão utilitária, a veja como veículo de informação e meio de comunicação, cuja característica é o movimento. De resto, muita informação, actualização constante e a vivência dos produtos e das suas características é aquilo que o cibernauta mais deseja e procura. Na utilização o consumidor é auto-responsável, está consciente dos custos e doseia o consumo no tempo.

## O renascer do espírito familiar?

No nosso País, a consulta típica é individual. Os jovens ainda são os utilizadores predominantes (quando não exclusivos) e os intermediários entre a família e a Internet. Os pais não a percebem de imediato interessam-se, mas mantêm uma certa distância e usam-na como eventual pretexto de convívio com os filhos. Menos interesse ainda é manifestado pelas mães e esposas. Primeiro, por incompatibilidade com as lides domésticas. Depois, por causa da aversão à linha ocupada. Nos casais sem filhos os maridos assumem o papel de "evangelizadores" e principais difusores da "boa nova", ao que as esposas reagem com participação ou antipatia.

## É avançar, minhas senhoras!

A baixa representatividade do sexo feminino na Net tem condicionado a actual oferta de produtos, essencialmente reduzida a software, automóveis, telecomunicações e serviços. Mas as mais recentes tendências internacionais estão a mudar. E as empresas já se começaram a aperceber deste potencial grupo-alvo.
Estará eminente o girl power on-line?
E em Portugal? Complementando este estudo da APEME/TI com o da TempoMedia que avançámos na passada edição as expectativas são as melhores...

**Paulo Bastos**
talker@forum.pt.

Por entre algum e-mail aderindo já ao nosso manifesto (não se esqueçam de passar por http://www.forum.pt/cyber.net/manifesto.htm), seleccionem-se as seguintes:

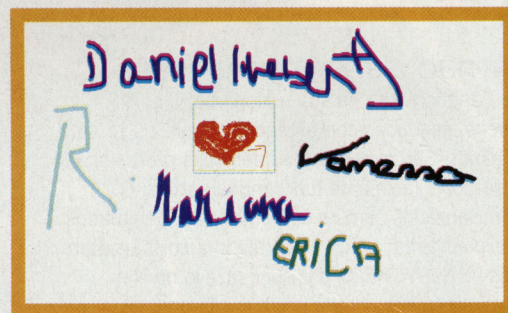
## Dar-lhes com a alma

**"Acredito com profunda convicção que a generalidade dos media em Portugal carece, cada vez mais, de uma forte componente editorial, vincada, pessoal, intimista mesmo. O jornalismo ligado à Internet e aos Sistemas e Tecnologias de Informação em geral carece de tal componente editorial de uma forma mais gritante que outras áreas.**
**A Internet em Portugal, numa opinião fruto de uma experiência que remonta a 1990, ainda nos primórdios da WWW, "flui" de/para uma dimensão "net-pimba" ou "net-rasca", de que é exemplo a mediocridade dos canais de IRC portugueses, um chafurdo de pré-puberdade, de disfunções hormonais e ordinarices impunes e gratuitas. Ao nível dito "empresarial" não existem formadores competentes e mais de 2/3 dos técnicos ou são meros curiosos do NetPac ou a "velha-guarda" do tempo dos sistemas. Por exemplo, uma parte considerável das empresas reconhecidas como Microsoft Solution Provider nem ao e-mail responde...**
**Acredito que uma componente de opinião, quem sabe pedagógica, mas desprendida de apegos comerciais ou do espartilho do "politicamente correcto" pode e deve ajudar a moldar um futuro diferente".**
**Pedro Mateus**
**http://www.toptown.com/centralpark/mateus/**

É precisamente o que estamos a tentar fazer aqui, Pedro. Enquadrar a Sociedade da Informação e manter um esforço de opinião atenta aos detalhes importantes – que não são necessariamente os mais técnicos. O que a cyber está a procurar agora é um maior equilíbrio entre o espaço dado à notícia e aquele consagrado à opinião...
De qualquer forma, a vossa opinião sobre os caminhos a seguir, essa é fundamental. Não deixem de nos ir dizendo de vossa justiça. É em função disso que podemos melhorar – ou não.

## Ui! Como resistir? :)

**"Olá, tudo bem? Estamos a ter uma aula da FutureKids em que estamos a aprender a enviar um e-mail. É portanto o primeiro e-mail da nossa vida. O primeiro de muitos que havemos de enviar...**
**Adeus".**
**FutureKids**

Recebemos mensagens assim do pessoal da FutureKids com alguma frequência. E de todas as vezes não resistimos a publicá-las. Que se pode fazer com tanta ternura? E de vê-los a usar a tecnologia para descobrirem outras pessoas em vez de ficarem apáticos à frente de uma consola? Ahhh, a juventude...

## Queixas

**"Se por um lado concordo que por vezes façam uma "maquilhagem" na nossa revista também apreciava que não descurassem certos factores como por exemplo a embalagem do CD. Atrevo-me a pensar que não sou o único a quem já chegaram partes de CD-ROM, em vez dos CD-ROM que saíram daí. Portanto mantenham a embalagem dura pois, protege dos tombos, chuva, quedas, terramotos e coisas do género. Senão muitos poderão dentro em breve ter mais problemas com os discos prateados.**
**Depois de ter dado uma vista de olhos pelo CD-ROM deste mês também dou conta de que não encontro nem o PointCast nem o Free Agent na directoria das Demos. Será que dizem uma coisa e fazem outra, ou o meu CD ROM veio castrado?"**
**Por outro lado, confirmo que a revista de Abril me chegou em 27/28 desse mês e a de Maio a 15. Qual delas mais atrasada? Fica a pergunta no ar...**
**João Carlos**
**Coimbra**

Que não fiquem perguntas no ar: obviamente, a mais atrasada foi a de Abril, por ter chegado praticamente no fim do mês, enquanto a de Maio já lhe chegou a meio...
E se isso aconteceu com alguns assinantes foi porque de facto a revista tem saído com algum atraso, que nos estamos a esforçar por recuperar a todo o custo. A "maquilhagem" foi mais complicada do que nós próprios esperávamos – e daí algumas ausências no CD, que é produzido com timings completamente diversos do da cyber.net na sua versão carbono. O mesmo inter@ivo lhes é reenviado sem quaisquer custos sempre que na sua distribuição haja "acidentes". É só telefonar a avisar, ou mandar um e-mail, ou assim, que tentamos de imediato solucionar a situação. A maneira como os correios tratam a mercadoria não pode obviamente ser responsabilidade nossa. Quanto à embalagem... é tão simples como ser substancialmente mais barato produzir a cyber desta forma. E como essa nem é sequer uma questão editorial da revista, não posso nem devo pronunciar-me. Não me parece que seja uma coisa do outro mundo, mas estamos sensíveis à vossa opinião.

# WE WANT T

Pelo menos assim espero. Se me acharem confuso, desconfiado, ou completamente paranóico, acreditem - tenho as minhas razões. A partir do momento em que destemidamente me decidi a aceitar este trabalho, coisas estranhas começaram a acontecer. Coisas *inexplicáveis.* Cenas absolutamente paranormais.

A verdade sobre os "Ficheiros Secretos" está aqui.

Primeiro, como é que explico esse fenómeno que é dar por mim completamente apanhado por uma série que inicialmente rejeitei (eu e quase todo o mundo ocidental), por achar que não passava de mais uma patetice, coisa para assustar a criançada? Afinal, até a própria Fox Network considerou "The Adventures of Brisco County Jr." (*P.B.: uma tentativa de regresso ao western televisivo que inicialmente ocupava o horário nobre das sextas-feiras na Fox, tendo vindo a revelar-se um flop total e depois substituída por... adivinhem só.*) bem mais prometedora do que "The X-Files"... O brilho das estrelas da série idealizada por Chris Carter estava ainda por comprovar. Gillian Anderson era uma completa desconhecida; David Duchovny era mais conhecido por se ter pavoneado de saia em Twin Peaks, ou pelo seu intenso resfolegar na série erótica, soft-porn, "The Red Shoe Diaries" (ou "Sapatos Vermelhos", como a vimos em Portugal, via SIC). Chris Carter, o autor, tinha sido editor da revista "Surfing"; de resto, o seu maior feito até à data talvez tivesse sido "Rags to Riches", uns quantos (poucos) episódios de uma comédia musical, com Joe Bologna à frente do elenco. Os "Ficheiros Secretos" estrearam a 10 de Setembro de 1993 – sem grande estardalhaço e ainda menos esperança. "Esta série é um caso perdido", proclamou então um crítico.

A pouco e pouco, no entanto, como se tudo fizesse parte de uma campanha discretamente orquestrada e envolvendo ADN extraterrestre, a série foi conquistando o público norte-americano, revelando-se um fenómeno de massas à beira da paranóia. Os "Ficheiros Secretos" demarcam a fronteira em que os nossos medos colectivos libertam o que de melhor há em nós. Tornaram-se num verdadeiro fenómeno de culto, maciço, uma conspiração sóbria mas alucinante – uma verdadeira festa.

Os "Ficheiros Secretos" contam as aventuras de Fox "Spooky" Mulder e Dana Scully - dois agentes do FBI encarregados de investigar casos paranormais e que partilham um companheirismo profundamente sensual, embora casto, à medida que enfrentam os antagonistas que se sucedem ao longo dos vários episódios. Tentam lançar luz sobre a escuridão, a sombra com que o governo preferiria esconder a verdade sobre os extraterrestres; e no entretanto, vão confrontando o ocasional serial killer que demonstra um

# O BELIEVE

especial apetite por fígados humanos, cultos satânicos em cidadezinhas do interior, assassinos mutantes, vampiros e – não acabará por ser redundante aqui? - a mulher selvagem de New Jersey. Dramaticamente luminosa, arrepiantemente representada, a série "Ficheiros Secretos" provou que, mesmo numa época em que tantos humanóides levam a sério a candidatura presidencial de Pat Buchanan (*P.B.: um comentador da CNN conotado com a extrema direita e que nas últimas eleições presidenciais norte-americanas se apresentou como candidato pelo Partido Conservador*), ainda não perdemos toda a capacidade de nos assustarmos, de ter medo. "Os "Ficheiros Secretos" tomaram-nos o pulso e são sensíveis à opinião generalizada de que não se pode confiar no governo e de que a lógica científica e racional não está à altura de nos dar um quadro completo das coisas", afirma Bud Hopkins, um famoso investigador de OVNIS. E quanto a convencer as pessoas de que os extraterrestres existem, Hopkins afirma: "Tudo pesado, a série está provavelmente a fazer mais bem do que mal, mas não é perfeita, nem está isenta de riscos".
A princípio, debruçar-me sobre esta série não passava de mais uma obrigação profissional, mas gradualmente fui dando por mim genuinamente mais e mais curioso. Acabei a planear a minha vida de forma a estar em casa às sextas-feiras à noite para ver os "Ficheiros Secretos". Parecia uma versão actualizada à maneira dos anos 90 de uma velha história de Kafka - uma manhã acordei e tinha-me transformado num X-Phile (*P.B.: o nome pelo qual respondem os fãs da série*). Poderia este inexplicável reajustamento do meu raciocínio estético ser o resultado de uma qualquer sinistra e complexa tentativa de controlo da mente? Ou teria eu andado a ver demasiada televisão?
Depois de me ter visto sugado para o vórtice da série, decidi ir até ao Burbank Airport Hilton, perto de Los Angeles, para dar uma vista de olhos ao Congresso Oficial dos "Ficheiros Secretos". A verdade pode estar aí algures, mas alguns dos participantes pareciam completamente perdidos - imaginem uns Trekkies paranóicos, verdadeiramente convencidos de que o Vulcanos vêm a caminho para os levar.
Não consegui chegar à Galeria Oficial de Adereços dos "Ficheiros Secretos", e perdi um seminário sobre "Mulderismos e Scullyismos" (*P.B.: Sim, há quem se torne especialista nos tiques de linguagem e citações das suas personagens favoritas...*). Um inimigo invisível conspira, levando-me a comprar todo o tipo de merchandising. Compro livros baseados

na série, bandas desenhadas, o guia oficial, uma agenda, um cartão telefónico – e até o vídeo de uma "Autópsia a um Extraterrestre (Facto ou Ficção?)". Mais tarde hei-de levar o disco "Songs In The Key of X: Music From And Inspired by The X-Files" e, ah!, os vídeos mais recentes da série. Como dizem os anúncios da televisão, ter é acreditar. Devidamente equipado para o Congresso, ri e chorei durante a exibição de "The Gags Are Out There", os "apanhados" oficiais dos "Ficheiros Secretos". A dada altura ouço as centenas de pessoas da audiência (que pagaram cerca de 20 dólares para entrar) aplaudir em delírio o vídeo de uma ferida gotejante. Bem, pelo menos *pareciam* pessoas. Intrigado, decidi insistir, seguir em frente com a minha investigação. Quando finalmente chego a Vancouver, British Columbia, onde os "Ficheiros Secretos" são filmados, as coisas tornam-se ainda mais estranhas. No aeroporto, reparo que aqui as notas de "dólar" têm a imagem de uma senhora na meia idade. Naquela noite, já no hotel, logo depois de pedir "penne arrabiata", a refeição é-me entregue – *imediatamente*, como se Eles soubessem exactamente aquilo que eu ia pedir. Mais tarde nessa mesma noite, alguém comeu até à última migalha os excessivamente caros biscoitos Famous Amos que estavam no meu minibar. Num canal de música da televisão, alguém - ou *alguma coisa* – atreve-se a passar um vídeo dos Rush.
Na manhã seguinte, no escritório da produtora, demasiado tranquilo para não levantar algumas suspeitas, tenho um encontro imediato com Chris Carter, onde percebo que há algo de muito errado ali. O autor, produtor executivo e argumentista principal da série não é nada pálido, como é suposto que os escritores sejam. Pelo contrário, é atraente e tem um ar de miúdo, aos 39 anos. Quando observo David Duchovny a trabalhar, outros detalhes me levam a suspeitar. Há cenas que acabam com Duchovny a dizer "motherfucker", mas estranhamente esta palavra nunca chega a ser emitida. Na manhã seguinte, conheço Gillian Anderson num cemitério simulado, erigido num gélido jardim de Vancouver. Enquanto os colegas ajeitam as lápides de faz-de-conta, ela olha em volta e diz: *"Isto é tão estranho"*.
Na verdade, o cenário parece quase exultante. As duas verdadeiras estrelas são Blue, o cão de Duchovny, e Piper, a menina de ano e meio que é filha de Gillian Anderson e do seu marido Clyd Klotz, que conheceu quando ele era director de fotografia na série. "A Piper é mais gira", diz Duchovny, "mas o Blue tem um cabelo mais bonito. O Blue *já foi* mais esperto, mas a Piper passou-lhe à frente". Encantado, mas sem ter a certeza de que compreendo exactamente o que se está a passar aqui, volto para Los Angeles, onde vou entrevistar Carter.
O que se segue é portanto o meu melhor esforço para conseguir que Carter e as suas duas estrelas expliquem o inexplicável. Mas tal como disse Deep Throat (a fonte governamental mais querida de Mulder, entretanto falecida) nas suas palavras sumidas: "Não confiem em ninguém". Nem em mim. E posto isto, estou pronto para outra missão - para mergulhar talvez nos mistérios da novela da noite.

## Assunto: David Duchovny.

Mesmo que tenha perdido para Stephen King o lugar de destaque no "Celebrity Jeopardy" (*P.B.: O "Jeopardy" é um famoso concurso da televisão norte-americana, vagamente aparentado com o "Casa Cheia" da RTP 1.*), David Duchovny continua a ser um belo partido. Um rapaz esperto. Quantos borrachos da televisão conhece que tenham frequentado Princeton, terminado a licenciatura em Yale, e iniciado uma tese de doutoramento subordinada ao tema "A Magia e a Tecnologia na Poesia e Ficção Norte-Americanas Contemporâneas"? Duchovny, de 36 anos, cresceu no seio de uma família da classe média, "meio judeu, meio escocês", na zona Leste de Manhattan. O seu pai, que escreveu livros como "David Ben-Gurion in His Own Words" e "The Wisdom of Spiro T. Agnew", e a sua mãe, professora da primária, divorciaram-se quando ele tinha 11 anos. David ganhou uma bolsa de estudo em Collegiate, uma escola de elite onde entre os seus colegas

de carteira se encontrava por exemplo J. F. Kennedy Jr. Tímido demais para concluir o doutoramento, David Duchovny, que entretanto parava muito pelas bandas da Escola de Arte Dramática de Yale, decidiu-se a mudar o rumo da sua vida e a tornar-se actor. Muitos de nós viram-no pela primeira vez em Twin Peaks, no papel de Dennis, um agente do FBI que se travestia de Denise Brysion. Apareceu também em filmes como "Beethoven", "The Rapture", "Chaplin" e "Kalifornia".

O seu currículo de casos amorosos incluiu muitas das mais desejadas mulheres da televisão e do cinema norte-americanos, como Kristin Davis (a Brooke de "Melrose Place", que vimos na TVI), Winona Rider (um boato nunca confirmado), ou mesmo Perrey Reeves (a vampira/amante de Mulder no 3º episódio dos "Ficheiros Secretos"), antes do seu súbito, discreto casamento de há uns meses atrás.

Durante a nossa entrevista Duchovny aparenta ser bem mais jocoso e sarcástico do que o ensimesmado Mulder. À primeira vista, parece igualmente dar-se melhor com o trabalho de equipa do que com o exílio voluntário de Mulder – inclusivamente, contribui regularmente com ideias para as histórias dos "Ficheiros Secretos", constando regularmente do elenco de argumentistas da série.

Ah, é esperto, sim. Talvez até *demasiado* esperto. Quando vou a sair da roulotte onde está montado o seu camarim, logo depois de o entrevistar, Duchovny vira-se para mim com aquele célebre e charmoso tom de voz monocórdico e diz: "É mesmo bom ter alguém inteligente com quem conversar". Um bocadinho depois, acrescenta: "Não me estava a referir a si. Estava a falar na generalidade - é sempre bom ter alguém inteligente com quem conversar". Esta demonstração exibição de humor um tanto ou quanto alienado leva-me a ter a esperança de que um dia ele venha a usar toda a sua erudição para escrever umas memórias. "*Não sou o Fox*" , talvez?

**Fale-me do seu primeiro papel?**

No quinto ano fui um dos três Reis Magos, na Grace Church. Depois disso parei, naquela de recusar outros papeis. Quero dizer, eu tinha levado incenso ao Senhor, e agora queriam que andasse de espada em punho?

**Mas então quando é que o bichinho do teatro o mordeu?**

Eu andava por Yale. E o meu amigo Jason Beghe tinha acabado de se tornar actor. E eu virei-me para ele: "Pode-se mesmo ser isso?"

**Explique-me o sucesso dos "Ficheiros Secretos".**

Os "Ficheiros Secretos" são como qualquer série popular – o sucesso não se explica. Resulta porque as pessoas dizem que resulta. Mas acho que as pessoas procuram respostas. Esta série oferece uma espécie de mundo à maneira do Oliver Stone, em que há uns maus e são eles a causa de toda a nossa infelicidade. Se ao menos conseguíssemos encontrar esses tais homens maus, brancos, de meia-idade, os culpados da morte de Kennedy, os que roubaram e esconderam OVNIS, e que depois de tudo isso mataram o meu pai e a irmã da Gillian, tudo ficaria bem, na boa. É uma ficção simpática.

**Uma resposta inteligente. E porque é que o Stephen King lhe deu uma cabazada no "Jeopardy"?**

Ui, isso é um pesadelo que me persegue. Na verdade eu é que dei uma

cabazada a mim próprio: a culpa foi minha. A parte boa é que o Stephen é uma das únicas pessoas capazes de compreender a chatice que é estar sempre a ouvir: "Uau, isto parece mesmo um Ficheiro Secreto, hã?", porque também está sempre a levar com uns: "Uau, Stephen, isto parece mesmo um dos seus livros, hã?"

**Gostou de se travestir no Twin Peaks?**

Foi arrasador. Twin Peaks era uma série tão importante, e ninguém sabia quem eu era. Não fiz pesquisa nenhuma. Deixei levar-me pelo instinto.

**Teve alguma reacção positiva por parte da comunidade de cross-dressers (*P.B.: O cross-dressing define o gosto particular que algumas pessoas – particularmente membros do sexo masculino – têm em vestir roupas do sexo oposto, sem que isso tenha necessariamente a ver com as suas preferências sexuais, e portanto com a ideia que em Portugal se associou ao "travesti".*)?**

Não, mas quando penso em Mrs. Doubtfire e em To Wong Foo e na onda do cross-dressing que andou por aí, sinto que no fundo fui uma pioneira subavaliada.

**Como é que foi fazer os "Sapatos Vermelhos"?**

O episódio piloto foi uma grande experiência, que me ensinou muito sobre a arte de representar.

**E os outros episódios, em que basicamente servia de narrador?**

Pagavam bem.

**No princípio acreditava que os "Ficheiros Secretos" iam ter tanto sucesso?**

Não, não acreditava. Uma série sobre extraterrestres – independentemente da qualidade com que fosse feita – quantos episódios é que se poderiam fazer de facto? Quanto é que o tema poderia render? Não tinha percebido que a série podia abranger tudo o que fosse inexplicável. Aí sim, o tema é virtualmente ilimitado.

**Quando é que percebeu que a série estava a pegar?**

As pessoas dirigiam-se a mim e começavam por dizer "Não costumo ver muita televisão, mas...". Não somos o tipo de série que se vê só porque calhou estar sentado à frente da televisão. Somos daquelas séries que não se podem perder.

**Soube da relutância da Fox em contratar a Gillian?**

Essa história foi largamente exagerada. Olha-se para a Gillian e vê-se que é uma bela mulher. E quantas vezes é que precisaram de ver a Scully em fato de banho? A Gillian não tem 1,80 m, nem as mamas da como-é-que-é-a-cara-dela, mas tem uma cara tão bonita como qualquer uma delas. Talvez pensassem que não era tão alta quanto devia, ou tão Pamela Sue Anderson (sic) como convinha.

**Qual é o segredo dessa chama entre Mulder e Scully?**

Temos uma espécie de entendimento secreto de que somos eu e ela contra o mundo. De alguma forma isso é um tanto sexy, independentemente de estarmos a pensar o tempo todo em metermo-nos na cama um com o outro ou não.

**Representa como se o Fox tivesse pensamentos menos puros em relação a Scully?**

Não, o que pretendo mostrar é que tento estar sempre em sintonia com ela, pedir-lhe a opinião. Sempre que ouço algo de interessante, olho para ela. As pessoas acham isso sensual. Mas não represento como se o Fox estivesse a tentar engatá-la. A verdade é que há sempre alguma tensão entre nós quando surge outra mulher.

**Fora o caso vampiresco e a sua colecção de revistas pornográficas, [illegible] Fox é bastante assexuado.**

[illegible] não é assexuado. O sexo não está é nos primeiros lugares da sua [illegible] de prioridades. É estranho porque a maior parte das vezes as [illegible]res são-lhe completamente indiferentes, mas depois há [illegible]sódio em que ele só consegue pensar com o...

**Quantas vezes é que o Fox conseguiu...?**
Uma. Aquela com a vampira.
**Sentiu-se embaraçado por ele ter o hábito de consumir pornografia?**
Alguma falta de à-vontade a princípio, mas fazia sentido. Mulder nunca arranja mulheres e é-lhe difícil criar relações. Acho que foi também uma forma de dizer às pessoas que eu gostava de mulheres - ou pelo menos que gostava de abusar delas. Uau, ele não é gay - adora abusar das mulheres!
**Ouvi dizer que está farto de que lhe perguntem se acredita nestas cenas paranormais...**
Eu não sou a personagem que represento. E mesmo que acreditasse, não ia querer discuti-lo com todos os estranhos que encontrasse. Gostamos de acreditar que existe algo mais inteligente do que nós, algo mais amável, algo que nos venha ajudar no fim. Mas nunca percebi bem porque é que essas tais figuras obscuras haviam de querer ocultar-nos tal informação. É como no caso do JFK. Eu não consigo sequer guardar um segredo com o meu melhor amigo. Quer dizer, nós nem conseguimos fazer a tal reforma da Segurança Social, mas eles conseguem esconder extraterrestres?
**Sente-se responsável por contribuir para a nossa paranóia cultural?**
Não. Nós não criámos isto – nós demos por isto e tornámo-nos símbolos. Tirei um curso em Yale onde havia umas cenas sobre publicidade e o facto de que os sovacos, as axilas nunca teriam existido sequer como parte do corpo se não tivessem sido as empresas de desodorizantes a transformá-las num problema. Às vezes sinto que foi o que aconteceu connosco. Materializámos uma questão que as pessoas desconheciam. Mas as axilas sempre estiveram lá.
**Vê os "Ficheiros Secretos" como uma série espiritual?**
Sim. Podíamos fazer uma série de episódios religiosos. No fulcro da história de Jesus - com as curas pela fé e os milagres e isso tudo - o tipo estava mesmo metido numa cena paranormal.
**Essa é a sua deixa à Lennon: "Somos mais conhecidos do que Jesus"?**
Quando disse "mais do que Jesus" só me estava a referir ao desenvolvimento muscular.
**Veria os "Ficheiros Secretos" se não trabalhasse neles?**
É difícil dizer. É como dizer: "Gostavas de mim se eu tivesse matado o teu coelhinho"? Por acaso tive mesmo uma conversa destas com uma antiga namorada. Ela tinha um coelhinho com um cancro, que cheirava muito mal. Perguntei-lhe se podia matar o coelho, e ela deu-me uma resposta fabulosa. Disse-me: "Não porque tu não serias tu".
Apesar de pertencerem à geração correcta - a X, estranhamente - o Mulder e a Scully são tudo menos irresponsáveis...
Deve ser porque o nosso trabalho de perseguir extraterrestres por entre os bosques é muito divertido. Sempre que falo com um agente do FBI pergunto-lhe se estamos a ser realistas. Eles respondem-me sempre que há falta de mais papelada.
**Isso quer dizer que se encontra com muitos agentes?**
Não, mas havia um a assistir ao "Jeopardy". Perguntei-lhe como poderia melhorar. Ele disse-me para nunca mostrar a identificação com a mesma mão que uso para sacar a arma. Bem pensado.
**Neste momento, qual é a atitude do FBI para com a série?**
Eles gostam porque somos corteses e bem educados, não usamos epítetos racistas, nem andamos a arrombar as portas às pessoas. Além disso, tal como o próprio J. Edgar Hoover, você tem um passado de *cross-dresser*...
Eu tinha uma deixa que queria usar na primeira série: "Isto remonta ao primeiro ficheiro secreto, ao nosso ilustre fundador travesti". Cortaram a parte do travesti.
**Houve mesmo alguma coisa chamada X-File?**
Talvez um Malcom X File...
**Costuma ligar-se à Internet em busca de feedback?**
Não, já tenho percepção que chegue com 10 milhões de pessoas a olharem para mim todas as semanas. Não preciso de ir à Internet para confirmar que já cheiro mal.
**Quais são as ideias políticas de Fox?**
Acho que o Fox é um anarquista. A sua paixão advém de um sentido de justiça - mais baseado num sentido simbólico do certo e do errado, não numa ideia precisa de esquerda ou de direita.
**Que pensa de todo o merchandising criado em volta dos "Ficheiros Secretos"?**
Penso: "Ora cá está mais uma coisa de que não vou ver um tostão".
Ao contrário dos seus colegas, nunca compareceu a nenhum dos congressos dos "Ficheiros Secretos".
Continuo a ser virgem em matéria de congressos. É bom poder fazer uma boa série, mas quero poder seguir em frente. E envolver-me em congressos é uma maneira de não seguir em frente. Estou sempre a encontrar pessoas que gostam da série e cumprimento-as. Não preciso que me paguem 15.000 dólares para ir a um congresso. Daqui a 20 anos talvez.

**E sobre a tão esperada versão cinematográfica dos "Ficheiros Secretos"?**
Acho que a querem fazer na próxima pausa das filmagens da série. Nesta altura gostaria de fazer outros papeis, mas também não queria que outra pessoa fizesse de Fox (*P.B.: Até ao momento continua a não haver confirmação sobre o início dos trabalhos para "The X-Files: The Movie". Gillian Anderson parece ser a mais reticente em avançar como Scully para o grande ecrã.*).
**Ouvi dizer que você e a Gillian não costumam sair muito.**
Não, nunca saímos. Já passamos demasiado tempo juntos.
**Que achou de posarem juntos na cama?**
Achei que as fotografias eram excelentes. E que o Chris Carter penteia os pelos do peito.
*(Enquanto vestimos os casacos para sair, Duchovny apercebe-se de que estamos misteriosamente trancados na sua roulotte. Heroicamente, passa de imediato à acção, pedindo por socorro à produção através do walkie-talkie.)*
**Uau, ficar preso aqui dentro parece mesmo um ficheiro secreto, hã?**
Se não houvesse solução - se acabássemos a pensar talvez estejamos aqui, talvez não - isso seria um ficheiro secreto. A diferença entre o Mulder e o David é que a de que o Mulder consegue escapar de um vagão em chamas enterrado em pleno deserto, e o David não consegue desenvencilhar-se sequer da sua roulotte novinha em folha.

## Assunto: Chris Carter.

Enquanto conversamos no seu misteriosamente pequeno escritório, nos estúdios da Fox, em Los Angeles, Chris Carter está rodeado por uma catrefada de livros que inclui "Dolphins, ETs and Angels", "Conversations with Nostradamus", "Cosmic Top Secret", "UFO: The Continuing Enigma" e, talvez o livro mais assustador de todos -

"As Pontes de Madison County".
Carter cresceu em Bellflower, Califórnia. Começou a fazer surf aos 12 anos, e depois de se formar na Universidade da Califórnia, em Long Beach, trabalhou como editor na revista "Surfing" durante 13 anos. Com o apoio e o estímulo da sua futura mulher, a argumentista Dori Pierson, Carter começou a escrever argumentos e depressa deu por si a trabalhar na Disney TV. Brandon Tartikoff, um parceiro dos jogos de softball, levou Carter para a NBC, onde desenvolveu vários episódios piloto e produziu a já mencionada série com Joe Bologna à frente do elenco. Em 1992, Peter Roth, o presidente da Twentieth Century Fox Television, contratou-o para desenvolver programas para os seus estúdios.
Poucos anos mais tarde, Carter é um agente poderoso. "O fenómeno dos "Ficheiros Secretos" deve-se acima de tudo a Chris Carter", afirma Roth. "Ele é extraordinário, único, ligeiramente perverso, um bocadinho paranóico, com um empenho imenso na qualidade". John Maoitan, presidente do Fox Entertainment Group, mostra-se igualmente impressionado. "Chris é um perfeccionista e o pior crítico do seu próprio trabalho, o que é excelente para mim". Carter criou recentemente mais uma série para a Fox chamada "Millennium", que segue as investigações de um detective privado de Seattle no século XXI, que tenta resolver crimes aparentemente sem solução (*P.B.: E invariavelmente relacionados com o oculto. A série tem tido um bom acolhimento nos Estados Unidos e na Internet, tendo tomado o horário outrora atribuído aos X-Files, que rodaram assim para as noites de domingo. Fontes geralmente bem informadas garantem-me entretanto a estreia na TVI de Millennium, bem como a continuação dos "Ficheiros Secretos", já a partir da próxima rentrée televisiva.*).
Para onde quer que olhemos, o escritório de Carter está cheio de referências ao enorme impacto dos "Ficheiros Secretos", incluindo uma revista MAD a parodiar a série (The Ecch-Files, com Fax Moldy, A Agente Skulky e o director Skinhead) e a caixa dos XXX-Files - uma cassete porno com uma tal de Tyffany Million. Mais tarde tenciono investigar melhor esta produção.

**Quando está em palco, num desses congressos sobre os "Ficheiros Secretos", costuma perguntar-se "quem são estas pessoas"?**
O que é estranho é que eu sei exactamente quem são essas pessoas. São espíritos da mesma família.
**Não sente portanto a necessidade de William Shatner de os mandar fazer-se à vida, arranjar uma vida?**
Não, nada disso.
**Como é que se sente quando encontra gente que não é apenas fanática pela série, mas fanática, ponto final?**
Está a falar dos paranóicos? Mais uma vez, somos espíritos da mesma família. O que veio ao de cima com esta série, e que na minha opinião é simultaneamente maravilhoso e alarmante, é que quase toda a gente acha que o governo não está a agir no melhor interesse do público. Uma sondagem feita pela Roper revelava que 5 milhões de norte-americanos acreditam ter sido raptados por extraterrestres. Perante isto dizem-me: "Foi logo aí que percebeu que havia uma audiência potencial". Mas essas pessoas não são o meu público - são o meu alimento.
**Não se preocupa com a franja dos excêntricos que encaram os "Ficheiros Secretos" como se de uma série documental se tratasse?**
A franja dos excêntricos existe na mesma, quer nos vejam ou não. Há toneladas de literatura sobre OVNIS - estas pessoas têm mais a que se agarrar do que aos

"Ficheiros Secretos". Fala-se mais dos "Ficheiros Secretos" apenas porque têm mais êxito.

**E pelo menos uma hora por semana, mantém-nos seguros, afastados deles.**

Eu não acho que eles sejam perigosos. Acho que são amantes da paz. Já me fizeram perguntas sobre uma ligação entre os "Ficheiros Secretos" e a bomba de Oklahoma. E como já expliquei várias vezes, o que eu digo é que questionem o governo, não que rebentem com ele. Isto não é uma série "revolucionária". É ficção, antes de mais – somos nós que inventamos aquilo tudo.

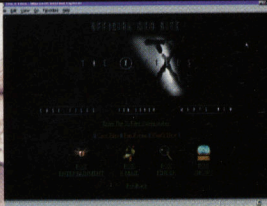
**Acha portanto que grande parte dos adeptos da teoria da conspiração são simpáticos e benevolentes, como os adoráveis Lone Gunmen da série?**

Quando vamos aos congressos, encontramos tipos assim. Eles existem. Têm carradas de literatura sobre organizações misteriosas como a Illuminati. Mas serão eles muito mais do que um tanto loucos e subversivos? Não me parece. Não vejo estes tipos a construir bombas.

**Como se sente perante o tão facilmente explicável fenómeno do merchandising que surgiu em redor dos X-Files?**

Levanto objecções a muitas coisas. Se isto se torna numa coisa fácil de encontrar na tabacaria da esquina ou na loja de conveniência mais próxima, perde algo daquilo que a tornou tão especial. Os episódios dos "Ficheiros Secretos" vão ser todos editados em vídeo. Isso deixa-me um bocadinho triste. Preferia que todo esse material só estivesse disponível numa lojinha de província, bem escondida.

**Houve alguma das suas ideias que tivesse sido inspirada pelas drogas?**

A sério, nunca fui um grande adepto das drogas. Mas como era surfista, estava próximo disso. Há certos sacramentos e rituais que têm de ser conduzidos. Participei por exemplo num ritual "peyote" com os índios Navajo, no Novo México. Isso deu origem a dois episódios da primeira série.

**Sempre rejeitei as teorias da conspiração na medida em que o governo me parece incapaz de conspirar para fazer seja o que for.**

Também penso assim - sobre o JFK, por exemplo. No fim tudo acaba por se saber. Mas a ideia de que existem estas pessoas más, secretamente arquitectando algo de terrível, na sombra, à margem do sistema, parece-me perfeitamente credível e realista.

**Já recebeu algum postal ilustrado de fumadores assumidos, membros de uma qualquer Comissão, a dizer qualquer coisa como "Adoramos a série. Mas agora chega. Shut the hell up"?**

Não, mas aposto que há gente que vê a série e diz "Eles sabem qualquer coisa".

**Na selecção do elenco, deu muito trabalho convencer a estação a aceitar a Gillian, certo?**

Na altura, foi como se tivesse apostado a minha carreira e o episódio piloto na Gillian. Tudo ou nada. Agora sinto-me recompensado, vingado, todos os dias.

**Como é que explica aquela intensidade sexual celibatária na relação dos dois protagonistas?**

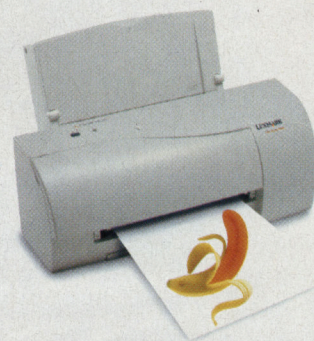
Nesse aspecto sou inflexível: não haverá uma relação romântica entre eles. A paixão de cada um deles seria reciprocamente canalizada para o outro, e todos os extraterrestres, mutantes, mais os outros fantasmas e criaturas ficariam perdidos no meio da história. Mas quando se tem duas pessoas

# Color Jetprinter

PRINT LEXMARK

- Impressora Multimédia a cores
- 600 x 300 dpi
- Sistema de impressão em Windows (WPS)
- Comunicação bi-direccional com mensagens gráficas e vocais
- 3,5 ppm (mono) / 1 ppm (cores)
- Alimentador automático de 100 folhas
- OFERTA CD Workshop

## COLOR JETPRINTER 1020 *Preço - 32

- Impressora Multimédia a cores
- 600 x 600 dpi
- Sistema de impressão em Windows (WPS)
- Comunicação bi-direccional com mensagens gráficas e vocais
- 5 ppm (mono) / 2 ppm (cores)
- Alimentador automático de 150 folhas
- OFERTA CD Workshop

## COLOR JETPRINTER 2050 *Preço - 49 900$00

- Impressora Multimédia a cores
- 600 x 600 dpi
- Sistema de impressão em Windows (WPS)
- Comunicação bi-direccional com mensagens gráficas e vocais
- 7 ppm (mono) / 4 ppm (cores)
- Alimentador automático de 150 folhas
- OFERTA CD Workshop

## COLOR JETPRINTER 2070 *Preço - 59 900$00

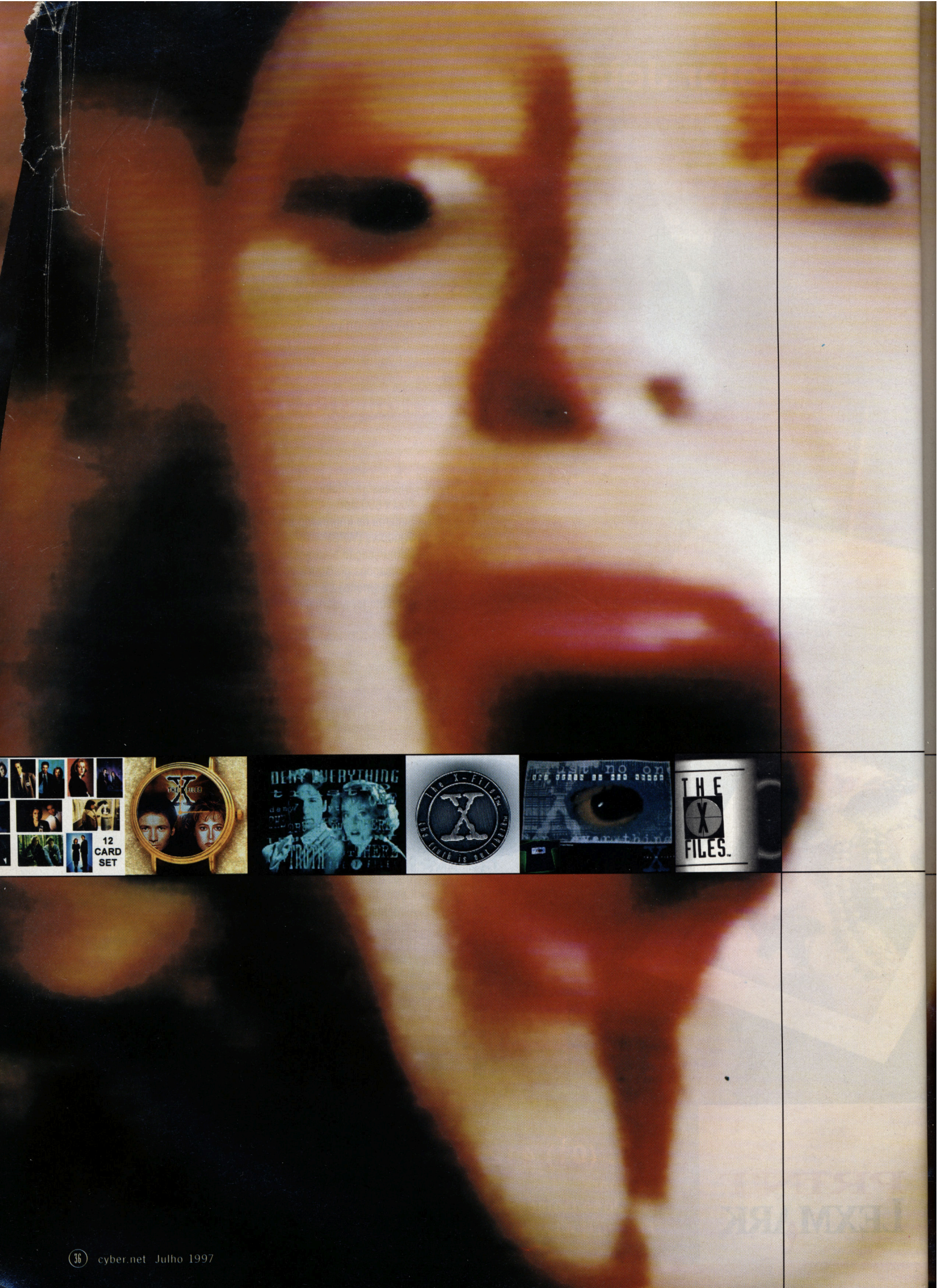
* Preço recomendado de venda ao público com IVA Incluido

**Tel: (01) 412 61 30**

**Lexmark**

**Av. José Gomes Ferreira / Edifício Atlas I - 3º Piso - Miraflores - 1495 Algés**

**Fax: (01) 412 12 34**

12
CARD
SET
THE X FILES
DENY EVERYTHING
TRUTH
The X-Files
the truth is out there
THE
X
FILES

inteligentes e verdadeiramente apaixonadas pelo que fazem, e que por acaso são atraentes, surge sempre uma certa tensão sexual. Fox é muito respeitador e protector, relativamente à Scully. É gentil com ela, brincalhão, e as pessoas vêem isso como uma tentativa de flirt.

**Mas então que diz da capa da "Rolling Stone"?**

Quem aparece na cama são o David e a Gillian, não são o Fox e a Scully.

**Que reacções teve do FBI?**

Não tive qualquer reacção oficial. O senhor Freeh (*Louis Freeh, à época o director do FBI*) não fez comentários. Mas permitiu, de forma não oficial, que visitássemos o FBI. Fomos bem tratados pelos agentes, que eram grandes fãs da série. Eles acham que a série deu uma boa imagem ao FBI.

**Aumentaram as inscrições?**

Foi o que me disseram que aconteceu, e que tiveram de explicar às pessoas que na realidade não há "Ficheiros Secretos" para investigar.

**Tem medo de se lhe acabarem as histórias?**

Não me permito ter esse medo. As histórias existem aí algures (*P.B.: "The stories are out there", no original*).

**Acha que a série joga com a mania dos norte-americanos se armarem em vítimas? Agora já podemos culpar de tudo não só os nossos pais, mas também o governo e os extraterrestres...**

Até certo ponto alimentamos o medo de que as coisas estejam fora de controlo, fora da nossa alçada, do nosso poder. Acho que é isso que assombra as nossas vidas, e é por isso mesmo que investimos nessa área.

**Quais são os fãs mais inesperados?**

Os avôs e as avós. As pessoas dos serviços secretos que me dizem: "Nem imagina como acertou em cheio".

**Os "Ficheiros Secretos" são também um fenómeno na Internet. Com que frequência é que se liga?**

Estou on-line p'raí umas 12 vezes por semana, mas só para navegar. Sou um lurker (*P.B.: A expressão designa os voyeurs da Net, que assistem a tudo, sem participar de facto*).

**Os que param nos canais de chat batem-se por um romance entre o Mulder e a Scully?**

Querem e não querem. Querem alguns pozinhos de romance, mas sem que eles se enfiem na cama um com o outro. Mas depois há uns "cupidos" que de alguma forma dominam as conversas on-line. Fico algo apreensivo, porque não quero fazer uma série com um Mulder e uma Scully tontinhos, excitados um com o outro. Nunca.

*(Por esta altura o indivíduo em análise começa a mostrar-se nervoso, como se uma força estranha lhe tivesse dominado o cérebro ou, no mínimo, como se tivesse trabalho a mais e não pudesse perder mais tempo comigo. Diz-me que tem um encontro com o argumentista Frank Spotnitz e Matt Beck, o editor de efeitos especiais, para verificarem o resultado de uma qualquer descarga alienígena).*

## Assunto: Gillian Anderson.

Pequenina e muito discreta ao vivo, Gillian Anderson tem uma presença imensa e invulgarmente convincente no ecrã. Talvez isso explique porque os fãs lhe enviam correio para o FBI, que depois o redirecciona para ela.

Gillian Anderson, 28 anos, cresceu em tantos sítios - incluindo Porto Rico, Londres ou Grand Rapids, no Michigan, EUA - que damos por nós a tentar adivinhar a profissão dos pais. "Eram do circo", diz ela, demonstrando mais sentido de humor do que Scully. (Na verdade, o pai tem uma empresa de pós-produção de vídeo, e a mãe é analista de sistemas informáticos). Uma antiga apaixonada pelo punk, Anderson estudou artes dramáticas no Goodman Theatre, na Universidade de DePaul, em Chicago, antes de partir a caminho de Nova Iorque para ser actriz. Depois de algum trabalho de palco, com as peças "Absent Friends" e "The Philanthropist", mudou-se para Los Angeles, para tentar fazer carreira no cinema, acabando por conseguir finalmente o papel de Scully, em 1993.

Durante a conversa, Anderson mostra ser um osso duro de roer, a lembrar o esquivo "homem do cigarro" que aparece na série. A princípio, parece assustada, como se um jornalista do outro mundo em busca de um exclusivo universal tivesse chegado primeiro do que todos os outros.

**Quando David aceitou o papel, não adivinhou grande futuro à série. E você?**

Eu não fazia ideia daquilo em que me estava a meter. E tenho a sensação de que daqui a dez anos ainda vou continuar a sentir-me assim.

**Assinou por cinco anos, não foi?**

Inicialmente eram cinco. Acrescentámos mais alguns nas últimas negociações.

**Está preparada para tanta Scully?**

Não sei se alguém estaria. Vive-se um ano de cada vez.

**Ao princípio a Fox não parecia muito convencida de que a série durasse um ano sequer, verdade?**

Para falar verdade, acho que estavam muito nervosos por me terem contratado.

**Até que ponto teve consciência de que havia pressões dentro da estação no sentido de criar uma Dana Scully diferente?**

Na altura não sabia. Lembro-me de que nas audições, me pediam que usasse roupas mais justas e mais curtas, e saltos mais altos.

**Entre si e o David houve empatia imediata?**

Ele veio ter comigo à sala de espera, durante as audições, e perguntou-me se podíamos passar os olhos por uns diálogos em conjunto. Foi o que fizemos, e foi espantoso. Melhor do que qualquer coisa que fizemos desde então.

**Quanto do seu correio é para lhe agradecer o papel que representa, como exemplo de uma mulher forte, e quanto é que é de pessoas a contar-lhe histórias sobre extraterrestres que lhes comem os miolos?**

Cerca de 95 por cento correspondem ao primeiro caso, e os outros 5 por cento... o que é interessante é que me chega correio de todo o tipo de pessoas, de todas as classes sociais, de todas as partes do mundo.

**Conte-me lá sobre a sua recente estreia nos congressos...**

Cheguei lá a pensar que ia ser uma coisa esquisita que eu ia odiar. Mas toda a gente era tão simpática e tão normal, que fiquei emocionada, comovida. Não tinha preparado nenhum discurso. Queria reagir em função do momento. Não foi uma grande ideia, porque depois não tinha nada para dizer. Passei logo para a parte das perguntas e das respostas.

**Aparece muitas vezes em público com o David?**

Ao princípio sim. Depois decidiu-se que tínhamos de nos afirmar um pouco mais como indivíduos independentes.

**Ah, então vocês são duas pessoas diferentes?**

Somos.

**Ouvi dizer que foi punk. Identifica-se com a onda das novas bandas de punk, que até já conseguem fazer dinheiro e enriquecer?**

Não, quando engravidei aconteceu qualquer coisa. Agora já não sou capaz de ouvir esse tipo de música tanto como dantes. Passo-me um bocado quando a ouço. Costumava ouvir Dead Kennedys, Circle Jerks, PiL, Butthole Surfers. Mas agora não consigo. Adoro Alanis Morissette, o último álbum da Emmylou Harris e todo o tipo de jazz e blues. Quando quero ouvir qualquer coisa mais pesada ponho os Foo Fighters ou uma boa canção dos Rolling Stones. Mas é o mais longe que consigo ir.

**Como é que avalia o David enquanto homem?**

Obviamente, o público só vê a personagem, que é incrivelmente inteligente, simpática, charmosa, sensível. Ele é o perfeito herói romântico. E o David é muito assim. Ele dá uma tal vivacidade e inteligência ao papel, com uma sensualidade muito subtil, que me parece que ninguém no seu perfeito juízo o pode achar desinteressante.

**Existe uma forte sexualidade na interacção das vossas personagens, sem que vocês cheguem a fazer qualquer coisa.**

Não fazemos?

**Sexo. Não fazem nada. A não ser na capa da Rolling Stone. A propósito, foi bom para si?**

Calhou vocês aparecerem no nosso quarto do hotel. Mas se foi bom para mim? Foi. Acho que o que torna a relação entre Scully e Mulder tão sensual é o respeito que eles têm um pelo outro. Não se manipulam nem se aproveitam um do outro. E tenho a certeza de que isso intriga bastante o público.

**Às vezes parece uma relação tirada de um filme dos anos 40.**

É essa tensão que existe. Fizemos cenas incrivelmente íntimas que não têm nada a ver com sexo. O início de uma relação é sempre o mais excitante - o período em que cortejamos o outro, e nos aproximamos mais e mais, e a respiração se torna mais ofegante. O melhor é antes de tocarmos sequer na outra pessoa. Ou o primeiro toque de todos. E nesse caso o primeiro toque entre Scully e Mulder, arrastado ao longo de tantos episódios, torna-se muito mais excitante.

**Acha que a Scully tem algum interesse sexual no Mulder?**

Acho que há momentos em que ela ficou completamente encantada e comovida com ele. Não sei se alguma vez ela pensou nele nu.

**A Dana não deveria ter uma vida social mais intensa? Preocupo-me um bocado com ela.**

Na história da Dana, a Dana nunca chegou a vias de facto com ninguém.

**Então é mesmo uma série de ficção científica.**

E não acho que ela devesse agir da mesma maneira que Mulder. Não acho que ela devesse enfiar-se na cama com um vampiro de um momento para o outro.

**Quando engravidou, logo no princípio da série, pensou que ia ficar sem o papel?**

Quando engravidei, tive medo de que arranjassem outra pessoa que não estivesse grávida para fazer o meu papel.

**Como é que reage à acusação de que os "Ficheiros Secretos" se alimentam da tendência, da paranóia de nos estarmos a vitimizar o tempo todo nos dias que correm?**

Acho que só podemos fazer de vítimas. A série lida com vários aspectos do paranormal e um desses aspectos é o espiritual. E isso atrai muito as pessoas. Já não tenho tanta certeza sobre o que possa atrair as pessoas no que na série tem mais a ver com os filmes de terror, até porque isso nunca me cativou.
Mas a nível espiritual, alguns dos episódios lidam com a possibilidade de voltarmos à vida, ou com uma

espécie de despertar espiritual. E isso oferece alguma esperança, uma saída para o medo e a dor
do dia a dia neste planeta.

**Os fãs aparecem-lhe com questões prementes sobre o paranormal?**
Não, normalmente é mais "Tem uma caneta? Posso pedir-lhe um autógrafo?"

**O que a impressiona em Chris Carter?**
Esta série é a vida dele. Ele vive-a, respira-a, fuma-a. Estou absolutamente deslumbrada com a capacidade dele para arquitectar tantos argumentos tão inteligentes e intensos em tão pouco tempo. Sinceramente, não sei como é que ele é capaz.

**Como é que reage a todo o merchandising em torno dos "Ficheiros Secretos"?**
O que me chateia é a quantidade de vezes que as nossas caras aparecem por aí, sem que ganhemos seja o que for com isso. Mas acho que o Chris tem sido muito cuidadoso com o que é posto à venda. Não há, por exemplo, nenhuns vermes congelados dos "Ficheiros Secretos".

**Ficou sentida por o seu penteado não ter sido muito imitado?**
De todo. Não pretendo afirmar nada com o meu cabelo, e isso faz parte da minha personagem.

**A Scully é uma excelente médica. Está pronta para uma licenciatura honorária depois de tantas falas tão especializadas?**
A coisa entra-me por um ouvido e sai pelo outro. Gostava de poder lembrar-me. Que grandes conversas poderia ter nas festas sobre o aparelho intestinal!

**A série fez com que quisesse acreditar mais ou menos?**
Fazer a série não me influenciou nem num sentido nem noutro. Tenho uma mentalidade aberta a todas as possibilidades e à vida noutros planetas. Mas não faço disso nenhum bicho de sete cabeças.

**Em relação à vida neste planeta, já alguma vez teve uma grande discussão com o David?**
Ah, eles estão preparados para aguentar comigo!
*(E com esta, o assunto da entrevista corre a terminar uma cena, embora, inexplicavelmente, pareça que afinal ainda não estão preparados para ela. Mais tarde, quando tento que Anderson se abra um bocadinho mais, surge uma família australiana que inclui um adolescente incapaz de pronunciar uma palavra e que está completamente apanhado pela Scully. O pai diz que vieram da Austrália - onde há um verdadeiro culto dos "Ficheiros Secretos" - e que chegaram a Vancouver há 12 horas. Estavam a dar um passeio para conhecer a nova cidade e por acaso depararam com a estrela da televisão preferida do filho. Uau, parece mesmo um ficheiro secreto, hã?)*

**David Wild com Nina Hattiangadi**
**exclusivo cyber.net/Rolling Stone**

Exactamente.
Esta era a capa q
sonhámos ter nesta
edição. O problema
é que aquilo que
os corpos do Fox e
da Scully valem
agora no mercado -
uma fotografia que
seja! - dava por
só um X-File

# $-Files

Agora os Mistérios podem estar na ponta dos dedos. Podem ser tocados. Manipulados. Trocados. Podemos ter a Scully e o Fox nas nossas mãos. Comprá-los. O que não quer dizer que eles estejam acessíveis a subornos. Apenas que João Oliveira entrou no mundo dos X-Files CCG.

Não. Não vou falar de Magic: The Gathering nestas páginas, como podem ver. Não me deixam. Mas decerto é uma maneira diferente de olhar para Scully e Mulder. Através da resolução de um caso típico de X-Files (tal como eles o fazem na televisão), o jogo de cartas coleccionáveis é mais um dos que veio arrastado pela febre do Magic. Não se admirem portanto se um dia forem a passear na rua e um desconhecido de gabardina vos abordar para tentar vender o próprio Fox Mulder. Aproveitem. É a carta mais rara do X-Files CCG.

## Início

Há duas maneiras de jogar X-Files: para os iniciados e para os conhecedores de outros jogos de cartas. E eu até calculo qual seja a razão destas duas opções. É que, mais uma vez, o livro de regras/manual de instruções para os que já conhecem este tipo de jogos dá tantas dores de cabeça que eles estavam com medo que as pessoas não começassem sequer a jogar. Assim, com as regras reduzidas, a coisa fica bem mais fácil. No nível mais básico, o jogo torna-se simples. Bem... simples para quem já joga, pelo menos. Passo a explicar.

Na série os agentes Fox Mulder e Dana Scully abrem um ficheiro para cada caso e com a visita ao local do acontecimento, a ajuda de testemunhas, equipamentos, outros agentes e uns quantos acontecimentos fortuitos solucionam o caso (ou quase). Mas têm de contar com os adversários e os bluffs que as forças indistintas que trabalham na sombra e não querem que o caso se resolva lhes colocam pela frente.

## O jogo

Neste CCG (Collectible Card Game – desculpem, ainda não tinha traduzido a sigla) cada jogador (este jogo está concebido para apenas dois jogadores em simultâneo) escolhe um "Ficheiro Secreto" - e compete ao outro jogador tentar adivinhar de que ficheiro se trata. Quem adivinhar primeiro ganha o jogo. Simples? Nem por isso. Senão as outras cartas não tinham razão de existir no baralho (as mesmíssimas cartas que estão explicadinhas a seguir)...

Antes de iniciarem um duelo básico removam do jogo todas as cartas que tenham um "X" no canto superior esquerdo. Não são fundamentais, servindo apenas para o jogo mais avançado, quando o esquema de jogo já está perfeitamente encaixado.

Depois seleccione quatro agentes. Os agentes... e as suas diversas capacidades (cada um é especialista na sua área) são o baluarte do seu jogo. Devem funcionar como uma equipa. Lembre-se que no caso de as qualidades dos seus agentes não serem muito equilibradas eles terão dificuldade em resolver as pistas encontradas em cada lugar - logo, vai perder oportunidades de poder resolver o "X-File" e ganhar o jogo.

Escolhidos o "X-File" e os quatro "Agents" com que se vai jogar, remova-os do resto do baralho (de onde já tinha tirado as cartas com o "X") e divida a sua área de jogo em três zonas: "FBI", "em campo" e "Hospital" – os seus agentes andarão a cirandar de uma zona para outra. E está pronto a jogar. Depois de ler as "regras simples", é claro...

Pode comprar os seus baralhos e boosters de "X-Files" (já há uma nova expansão dedicada à terceira série televisiva, que chegou agora ao seu fim na TVI), na loja "Planeta Proibido" ((01) 311 70 78), a quem de resto agradecemos a disponibilização de todas as imagens que ilustram este artigo.

# Cartas e mais Cartas

**Um baralho de X-Files compreende nove tipos diferentes de cartas. Cada uma fornece elementos que no conjunto possibilitam depois a descoberta do "X-File" do outro jogador.
Todas as cartas são identificadas com um nome próprio no canto superior esquerdo da mesma.**

**Event** - Os eventos são pormenores (acontecimentos) no decorrer do jogo que ajudam ou tornam mais difícil a conclusão do caso. Há cartas que ajudam na busca da verdade (que neste caso é a identidade da carta "X-File".

**Witness** – As cartas das testemunhas ajudam os "Agents" a investigar os "Sites". Também modificam algumas vezes as características de cada "Agent", dotando-o de outras e novas habilidades ou aperfeiçoando apenas as já existentes. Como estas cartas são únicas, cada uma delas está associada a uma única capacidade (Skill Check).

**Bluff** – Estas cartas evitam ou prejudicam a acção dos "Agents" na sua investigação do "Site". Os efeitos passam pela remoção de capacidades (Skill Checks) do "Agent". No jogo básico estas cartas são jogadas durante a fase de investigação, mas no jogo avançado podem igualmente ser colocadas junto ao "Site" na altura em que se decidem os casos e os agentes os investigam.

**Equipment** – Os vários equipamentos ajudam os "Agents", já que melhoram as suas características - desde que os mesmos continuem na posse deles. Há exemplos vários: uns binóculos aumentam a capacidade de observação do agente, por exemplo.

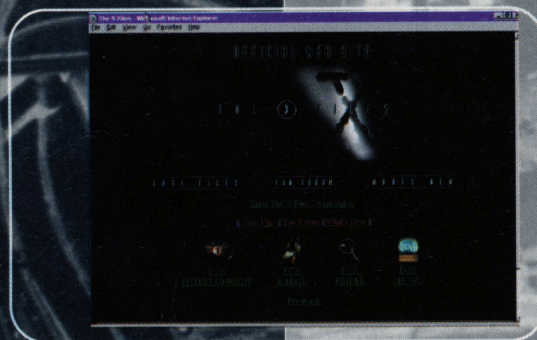
**Combat** – Estas cartas apenas são utilizadas no Jogo Avançado, sendo por isso retiradas do deck básico. As cartas de Combat modificam os resultados dos combates entre os agentes e os seus possíveis adversários, anulando ou aumentando as capacidades de combate ou as armas usadas.

**Adversary** - Com este título aparecem os adversários dos "Agents". Eles defrontam os homens (e mulheres) do FBI, podendo levá-los a ter que fazer uma caminhada até ao hospital. Além da informação que todas as outras cartas disponibilizam, estas informam-nos de quando é que podem ser jogadas e de três características essenciais em combate: o nível de saúde, (Health), o poder de Combate à Distância (LRC) e o poder de Combate a Curta Distância (CRC), que servem para definir o que vai suceder no final da luta entre os dois...

**Site** - As cartas com os locais de investigação constituem o cerne do jogo. Para que estas cartas nos dêem a possibilidade de nos informarmos sobre o "X-File" em jogo temos de satisfazer certos pré-requisitos. Normalmente esses pré-requisitos são as características (Skill Check) que os Agentes no terreno têm de ter. Dependendo do número de característica do(s) agente(s) em causa, podemos usar ou não a carta, o que possibilita fazer uma ou mais questões de modo a resolver o "X-File" adversário.

**Agent** – Os agentes tentam resolver o "X-File" inimigo e são, como o "X-File", as únicas cartas cuja quantidade em jogo está pré-definida. Apenas podem existir quatro agentes (sempre diferentes) em cada jogo. Para cumprirem o objectivo, as cartas de "Agent" contêm informação suplementar: as suas capacidades (skills), que lhes possibilitam a resolução do "site"; o seu nível de Saúde (health), que indica a gravidade dos ferimentos suportável antes de o agente ter de ser hospitalizado; e o número de recursos (RES) que nos indica os recursos com que o agente contribui para o "Resource Pool".

**X-File** - O caso. O que está por detrás de cada conspiração. É isto que os agentes têm de descobrir: qual é o caso que está em jogo no lado inimigo. Para ajudar existe um formulário de papel que nos permite seguir passo a passo o decorrer das investigações, confirmando itens de forma a deduzir qual é a carta em causa.
É que cada X-File tem um nome (que está colocado no início da carta e depois tem uma classificação (Extraterrestre, Governamental, Evolução, Primordial, Oculto), um motivo para agir como anda a agir (Sobrevivência, Segurança, Controle, Conhecimento, Ideologia), e um método para atingir os seus objectivos (Violência, Manipulação, Subterfúgio, Possessão, Ameaças), o que leva a que as suas acções levem a determinados resultados (Morte, Insanidade, Problemas Psíquicos, Rapto, Manipulação de Provas). Cada um dos X-Files tem uma classificação global e é através dela que se poderá acertar no nome do X-File em causa e com isso ganhar o jogo.

# Cenas do próximo episódio

Enquanto a terceira série televisiva de "Ficheiros Secretos" chegava ao fim, logo alguns fãs aflitos lançavam campanhas de abaixo-assinados na Rede "implorando" (sic) à TVI o regresso da série na rentrée de Setembro/Outubro – o que, já lhes garantimos, parece estar assegurado, com o brinde acrescido de "Millenium", segundo algumas fontes de confiança.

Para os X-Philes nacionais, no entanto, a espera pelo regresso da sua série favorita nem se compara ao suspense com que a quarta temporada chegou ao fim nos Estados Unidos: precisamente no ultimo episódio Dana Scully confirma a morte de Fox Mulder, por presumível suicídio, com um tiro na cabeça. On-line especula-se: ou há uma combinação para levar o FBI a acreditar na morte de Fox, e a reacção destroçada de Scully é também ela uma encenação; ou, o que é muito pouco provável, Fox desistiu de procurar a verdade; outros esperam que tudo não tenha passado de um sonho, que este seja o pretexto para reiniciar o culto com histórias de reencarnação, vida após a morte, regresso do espaço e de outras dimensões, milagres, curas inexplicáveis – afinal, os X-Files dão para tudo... Os mais cépticos, no entanto, pensarão num "apertão" da Fox a David Duchovny, na eminência de mais uma negociação salarial, ou na oportunidade de o deixar gozar o seu casamento recente. No entretanto, tudo é possível...

Até mesmo o golpe letal que a Fox despoletou contra o poderoso culto que grassava na Internet em torno da série (e a que os argumentistas sempre assumiram manter a maior das atenções, até pela forma intensiva como eles próprios a utilizam para manter a ligação entre Los Angeles e Vancouver, nomeadamente por intermédio de muitas e longas sessões de PowWow), com o envio maciço de cartas aos sites "não oficiais" convidando-os a encerrar as suas portas "or else".

As atenções da Fox não recaíram exclusivamente sobre os "Ficheiros Secretos", atingindo igualmente todos os sites mais conhecidos e dedicados às séries "Millenium" ou "The Simpsons".

O ataque/defesa da Fox surpreendeu-nos em plena produção desta cyber. Só por isso não pudemos incluir no CD alguns fabulosos desktop themes para o Windows 95, screensavers e material semelhante relativo aos X-Files... enfim, copyright oblige.

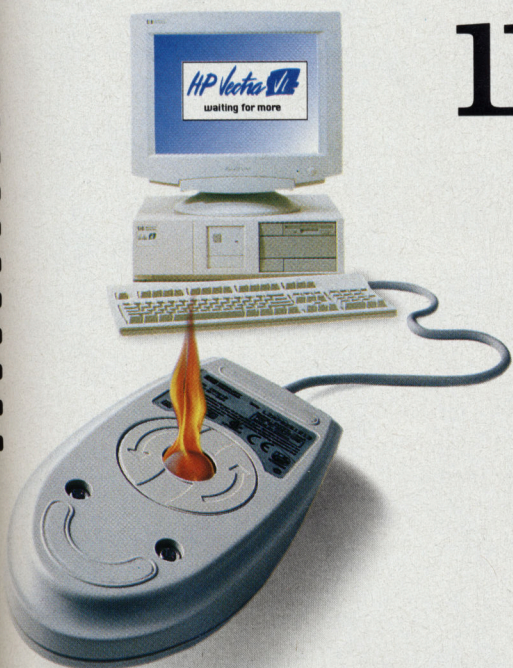
A notícia no meio disto tudo acaba por ser o lançamento de mais uma campanha pela liberdade de expressão na Internet, assumidamente inspirada na do laço azul: "Free Speech Is Out There". Comecem por visitar aquela que era um marco incontornável na viagem de qualquer X-Phile na Rede, para ficarem dentro da história, da campanha... e da enormidade de recursos que (para sempre?) se perderam. Não percebo em que é que o facto de eu pôr a mensagem do atendedor de chamadas da Scully na minha própria máquina possa prejudicar a imagem da Gillian Anderson ou da Fox Network, mas... enfim, o URL da Dutch X-Files Home Page é **http://www.stack.nl/~danny/x-files/ms-isms.html.**

Depois, podem confinar-se ao site oficial, em **http://www.thex-files.com/.**

É pouco, eu sei. Mas depois, só para fazer birra podem fugir para um dos poucos honrosos sobreviventes à acção - ainda por cima em português: **http://www.ppgonweb.com/thex-files/.**

E pronto. Guardem segredo. E difundam o lacinho, se ainda tiverem espaço nas vossas home pages...

P.B.

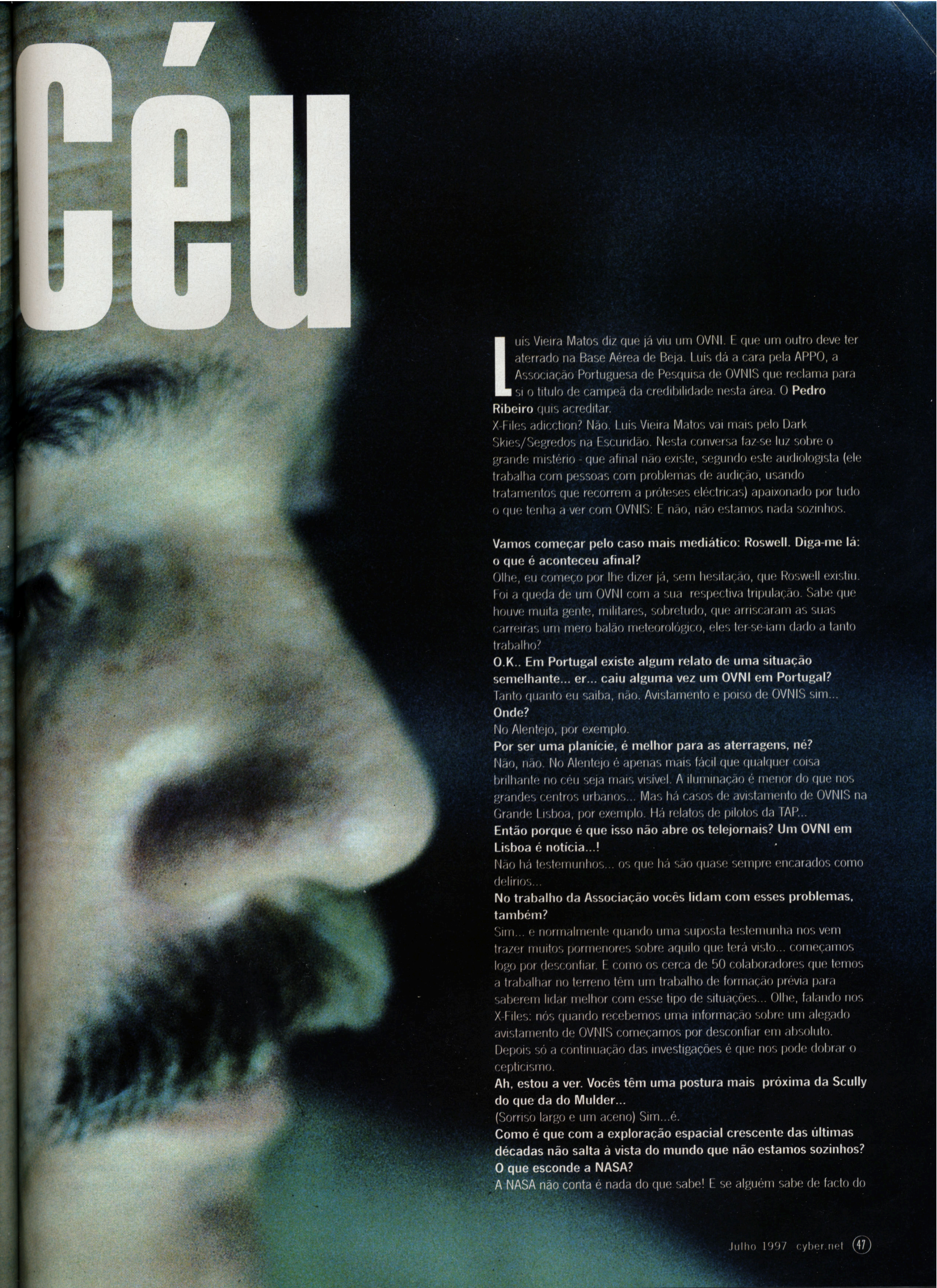
# A Hewlett-Packard é líder no mercado nacional dos PC's ...e também no das impressoras.

E para provar que a concorrência, cada vez mais, há-de ser número dois, apresentamos o novo Vectra VL.
A melhor relação qualidade/preço, traduzida numa elevada performance com baixo custo de utilização.
Ligue **Linha Verde 0 800 206 001** e conheça as razões tecnológicas da nossa liderança.

- Processador Intel PENTIUM (alguns modelos com Pentium MMX).
- Memória EDO RAM ampliável até 192 MB (6 slots).
- Discos de 1,6 GB a 2,5 GB.
- 512 KB de memória cache externa, SPB (Minitower); 256 KB (Desktop).
- Interfaces USB.
- Controlador de vídeo Ultra VGA em bus PCI (S3 Trio 64 V2) com 1 MB (ampliável a 2 MB) ou 2 MB de memória de vídeo de 60 ns.
- Múltiplos sistemas de segurança. Gestão de consumo de energia (EPA). HP User Tools para configuração à medida. HP Top Tools para gestão de DMI. DMI+300 précarregado. Smart System para detecção de erros de disco. HP LAN Remote e HP NightDirector nos modelos de rede.
- Alguns modelos com placa Matrox Millenium, outros com NT, outros com LAN integrada 10 Base T e outros com Multimedia.

Designed for Microsoft Windows 95

CPC-SI, PROLÓGICA, INFORMÁTICA EL CORTE INGLÊS
E REDE DE DISTRIBUIÇÃO DE CPC-DI, COMPUTER 2000, DLI E CHS.

*Promoção válida até 31 de Julho.

PC'S DA HP. DÃO-LHE ESPAÇO PARA PENSAR.

# Lusos no

Homenzinhos cinzentos? Sim, claro que sim.
Com consciência ecológica e pacifista.
A Igreja sabe e não diz, os Norte-Americanos
e Russos também sabem mais,
muito mais, do que dizem.

Fotografia: Tiago Petinga

Luís Vieira Matos diz que já viu um OVNI. E que um outro deve ter aterrado na Base Aérea de Beja. Luís dá a cara pela APPO, a Associação Portuguesa de Pesquisa de OVNIS que reclama para si o título de campeã da credibilidade nesta área. O **Pedro Ribeiro** quis acreditar.

X-Files adicction? Não. Luís Vieira Matos vai mais pelo Dark Skies/Segredos na Escuridão. Nesta conversa faz-se luz sobre o grande mistério - que afinal não existe, segundo este audiologista (ele trabalha com pessoas com problemas de audição, usando tratamentos que recorrem a próteses eléctricas) apaixonado por tudo o que tenha a ver com OVNIS: E não, não estamos nada sozinhos.

**Vamos começar pelo caso mais mediático: Roswell. Diga-me lá: o que é aconteceu afinal?**

Olhe, eu começo por lhe dizer já, sem hesitação, que Roswell existiu. Foi a queda de um OVNI com a sua respectiva tripulação. Sabe que houve muita gente, militares, sobretudo, que arriscaram as suas carreiras um mero balão meteorológico, eles ter-se-iam dado a tanto trabalho?

**O.K.. Em Portugal existe algum relato de uma situação semelhante... er... caiu alguma vez um OVNI em Portugal?**

Tanto quanto eu saiba, não. Avistamento e poiso de OVNIS sim...

**Onde?**

No Alentejo, por exemplo.

**Por ser uma planície, é melhor para as aterragens, né?**

Não, não. No Alentejo é apenas mais fácil que qualquer coisa brilhante no céu seja mais visível. A iluminação é menor do que nos grandes centros urbanos... Mas há casos de avistamento de OVNIS na Grande Lisboa, por exemplo. Há relatos de pilotos da TAP...

**Então porque é que isso não abre os telejornais? Um OVNI em Lisboa é notícia...!**

Não há testemunhos... os que há são quase sempre encarados como delírios...

**No trabalho da Associação vocês lidam com esses problemas, também?**

Sim... e normalmente quando uma suposta testemunha nos vem trazer muitos pormenores sobre aquilo que terá visto... começamos logo por desconfiar. E como os cerca de 50 colaboradores que temos a trabalhar no terreno têm um trabalho de formação prévia para saberem lidar melhor com esse tipo de situações... Olhe, falando nos X-Files: nós quando recebemos uma informação sobre um alegado avistamento de OVNIS começamos por desconfiar em absoluto. Depois só a continuação das investigações é que nos pode dobrar o cepticismo.

**Ah, estou a ver. Vocês têm uma postura mais próxima da Scully do que da do Mulder...**

(Sorriso largo e um aceno) Sim...é.

**Como é que com a exploração espacial crescente das últimas décadas não salta à vista do mundo que não estamos sozinhos? O que esconde a NASA?**

A NASA não conta é nada do que sabe! E se alguém sabe de facto do

assunto é a NASA... Aliás, os astronautas viram naves no espaço, alguns fotografaram-nas...Há uma célebre frase de Armstrong na Lua, a dizer: "Meu Deus, elas estão aqui... são enormes!".

**Eu só conheço aquela do "One small step for a man..."**

Pois, mas estas outras palavras do Armstrong foram cortadas pelo controlo de Cabo Canaveral. Só alguns rádio-amadores é que as apanharam. Ah!, e atenção aos próprios Russos: eles têm informação sobre vida extraterrestre que nem nos passa pela cabeça!

Há dois anos, estive a falar com o Edwin Aldrin, e na altura fiz todas as perguntas... e ele não respondeu. Sobre OVNIS não me disse nem que sim, nem que não, nem talvez... encolheu os ombros e gracejou, dizendo "Ah, isso já foi há muito tempo...não me lembro"...

## Let's get to the point!

**A pergunta fundamental. Se não estamos sozinhos, quem são "eles"?**

Isso também eu gostava de saber! Ah, ah, ah! (Ajeita-se na cadeira, faz uma pausa... e embala) Olhe, para começar não são terrestres. Pelo menos do nosso tempo; poderão ser terrestres do futuro, na minha opinião.

**Os ET dos OVNIS andam a viajar no tempo, é?**

Eu acho que sim. Qualquer ser que viaje no espaço tem de viajar no tempo, senão nunca mais chega.

**Bom, partindo então desse principio, do de que "eles" podem ser terrestres do futuro...o que é que vêm cá fazer? Rescrever a História, é isso?**

Eu aceito tão bem a explicação de uma possível regressão do tempo como a deles serem de um outro planeta da nossa galáxia.

**E esquecemos os homenzinhos cinzentos ou...**

Não, não. Eu falo exactamente dos homenzinhos cinzentos! Mas também há testemunhos da visita de seres muito semelhantes ao Homem... mas mais altos, louros, e de cabelo comprido, o que nos faz lembrar desde logo os "anjos" da Bíblia...

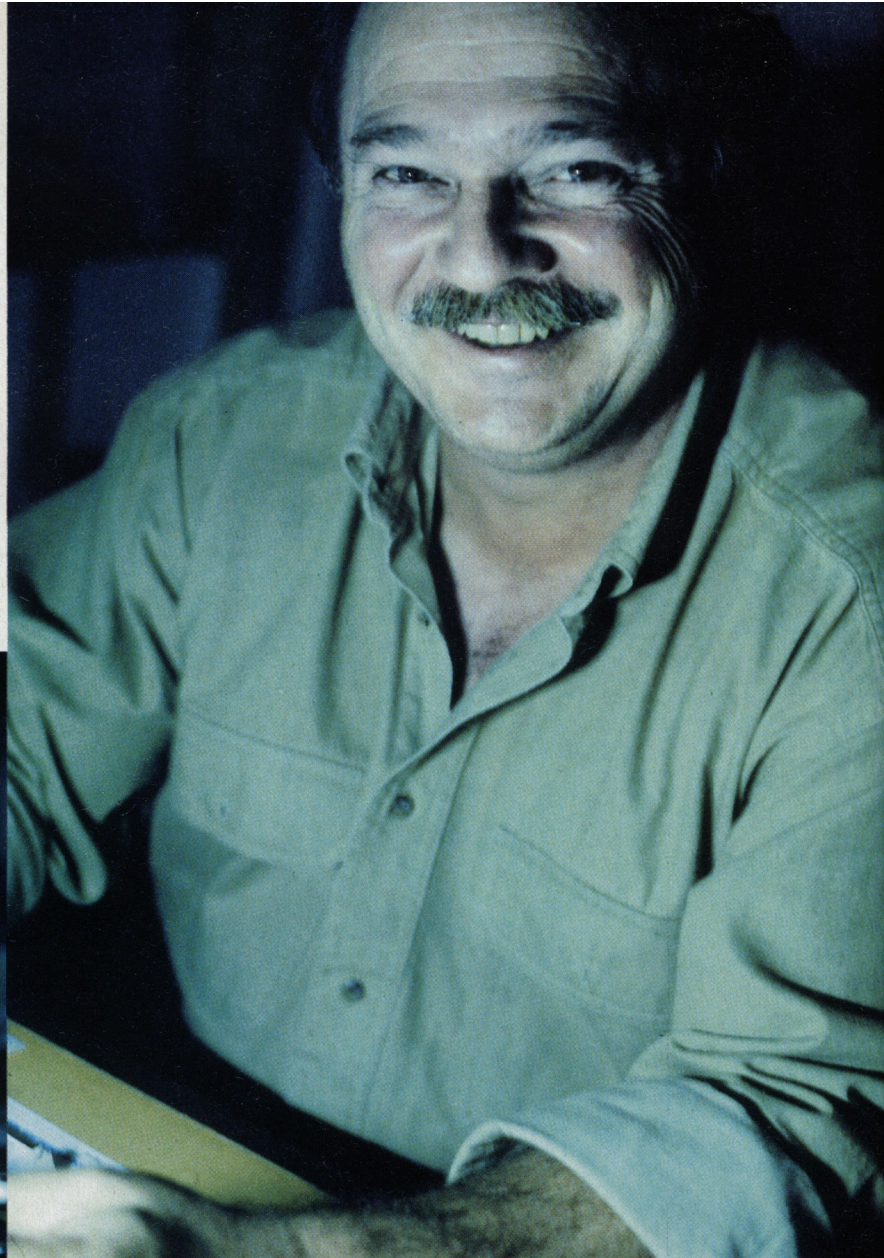
**... Como?**

Então... a melhor descrição de OVNIS que existe está na Bíblia. Recebeu foi interpretações diferentes em função das várias religiões. Nós temos uma sociedade que se baseia em padrões determinados por religiões, cujos dogmas cairiam por terra se reconhecessem a sua verdadeira natureza. Eu acho é que para evitar um choque global de mentalidades, a Igreja Católica e outras religiões que sabem da existência de vida extraterrestre deviam explicar gradualmente, aos poucos, essa verdade...

**Já percebi que não é católico...**

Eu fui criado numa família católica e a minha educação seguiu essa orientação, mas acho que a Igreja tem um discurso démodé.

**Então, em matéria de vida extraterrestre, a Igreja sabe mais do que diz?**

Ah, não tenho dúvidas! Ao longo dos séculos reuniu tanta informação que depois reteve...

Luís Vieira Matos cresceu em África e conta uma história interessante: Um dia, com 16 anos, deu um tiro num elefante. Aproximou-se do animal e olhou-o nos olhos, descobrindo-lhe uma lágrima. A lágrima da dor de um animal a morrer devagar e a sofrer. A experiência marcou-o tanto que nunca mais disparou contra um elefante, apesar de ter caçado muito ao longo da vida. Diz que, também por isso, entende a mensagem pacifista e ecologista dos homenzinhos cinzentos, da cor dos elefantes, que visitam a Terra. Luís afirma que nunca viu um desses ET. Mas já viu qualquer coisa...

**Estamos aqui a falar de encontros imediatos...você já teve algum?**

Não. Mas não tenho dúvidas em dizer que eu já vi um OVNI. Foi no final de 1970. Eram dois OVNIS... ovais - e metálicos, já que reflectiam a luz do Sol. Um deles desapareceu rapidamente, o outro esteve cerca de 5 minutos a pairar, a uma distância de 2 quilómetros de mim, mais ou menos. Seria um objecto com um comprimento de dois a três metros, que desapareceu a uma velocidade enormissima.

**Onde foi isso?**

Em Angola. E tenho uma outra observação, no cockpit de um avião da TAP, em 1979, num voo Funchal-Lisboa. O que nós vimos nessa vez foi aquilo a que na ciência do estudo dos OVNIS se designa por nave-mãe. E sabe o que é que me chamou mais a atenção? A cor! Era um laranja que não existe... uma espécie de um charuto facetado, por cima tinha uma espécie de uma bola. Não tinha janelas. Fiz seis fotografias e saíram todas com sobreposição...

**Ah...**

Espere... eu não estava sozinho. A tripulação do avião também viu, portanto, se foi uma alucinação, foi conjunta. O avião aproximou-se, perguntou à torre

de controlo se havia tráfego na zona... e responderam que não havia nada no radar.

**Voltando aos X-files. A série trata muitas vezes de casos de homens e mulheres que são raptados por aliens. Acredita nisso?**

É a minha especialidade! Chama-se "abdução". Comigo trabalham um psiquiatra e dois psicólogos. Fazemos regressão hipnótica às pessoas que são "abduzidas", que apresentam um factor comum entre elas: um lapso de tempo.

**É o único sintoma padrão, nestes casos?**

Não, não. Há também as marcas no corpo, as insónias, a irritabilidade, uma pseudoparanóia...

**Porquê?**

Porque repare que as pessoas que são raptadas por OVNIS são maltratadas, sujeitas a experiências médicas contra a sua vontade! Eu trabalho com seis pessoas em Portugal e sei o quanto é traumática a experiência que elas nos contam.

**Então e qual é o objectivo dos "raptores"?**

Eu acho que a finalidade desses "raptos" é a reprodução da espécie... Ou a criação de uma espécie mista, ou subespécie. Na grande maioria dos casos de mulheres raptadas elas são levadas para bordo, engravidadas, e ficam três meses com um feto em gestação dentro de si.

**Três meses?**

Sim. Sabe que os primeiros seres que aparecem aos humanos que mais tarde são raptados são aqueles luminosos? Aparecem a crianças com 3, 4 anos e vêm para "brincar com elas". Só mais tarde é que surgem "os outros", os cinzentos de cabeça grande e olhos pretos.

Na casa dos 16, 17 anos as mulheres são engravidadas. Há relatórios médicos com a prova desses casos de gravidez, que é completamente normal até ao terceiro mês... em que de uma noite para a outra a rapariga deixa de estar grávida! Não fica uma única marca daqueles três meses de gestação. Se a rapariga era virgem, virgem continua! Eu conheço o caso de cinco mulheres com essa experiência.

## A sociedade da Informação. E da desinformação também.

**A Internet ajuda-o na sua pesquisa?**

Nem por isso, nem por isso. Há muita coisa, mas para mim são escassas as novidades, sabe?

**Então e como investigador do fenómeno OVNI, pressente algum departamento de informação do estado que funcione com uma espécie de "Ficheiros Secretos"?**

A nível civil, não. Mas a polícia de informação militar obviamente que sim, através da Força Aérea, que dificulta a investigação em zonas "quentes" que estejam sob a sua jurisdição. Já tivemos vários casos de pessoas da Associação que foram seguidas, por exemplo.

**Dê-me um exemplo dessa realidade de que fala.**

Hmmm... nós temos informação de que um OVNI terá aterrado há cerca de dois anos na base aérea de Beja. Há testemunhos de militares que dizem que isso aconteceu.

**E, na sua opinião, essa informação fica com o meio militar, ou passa para os detentores do poder politico? Ou seja, o Presidente da República ou o Primeiro-Ministro sabem desses "encontros imediatos"?**

Em Portugal, estou absolutamente convicto de que os políticos não têm essa informação, ao contrário do que acontece por exemplo nos Estados Unidos.

## I've seen the future and it will be...

**Diga-me lá uma coisa: com todo o estudo que fez do fenómeno OVNI, e dadas as suas convicções sobre a natureza dos seres que visitam a Terra, você é um humano tranquilo em relação ao futuro?**

Olhe, eu como ser humano não estou tranquilo em relação ao futuro, mas não é por causa dos nossos amigos cinzentos.

**Eles são nossos amigos?**

Acho que pelo menos não são inimigos. Acho também que nos estudam, mais do que qualquer outra coisa. E sabe que todas as pessoas que são raptadas por extraterrestres são injectadas de mensagens de paz e de protecção do ambiente? Pode ser a sua maneira de nos tentar prevenir... Há pessoas que foram abduzidas, raptadas por estes "visitantes", pessoas que são de sítios completamente diferentes de todo o mundo, e que dizem que os novos seres que estão a ser criados a partir da mistura entre humanos e não-terrestres serão os futuros povoadores do planeta depois da destruição da Terra pelo Homem, que continua a dar cabo do ambiente...

**A APPO mantém on-line uma gama de recursos que fará as delícias de qualquer X-Phile convicto. Todo esse material está acessível por intermédio da sua BBS ((01) 486 60 54), entre as 00H00 e as 06h00, como convém para uma melhor visibilidade (não se esqueçam, trata-se de uma BBS montada com grande esforço e carolice de alguns particulares, acessível com programas como o HyperTerminal, incluído no Windows 95. O vosso software de Internet não será de grande ajuda neste caso específico).**

**Mas outros grupos em Portugal se dedicam à investigação de fenómenos ditos "estranhos" e nomeadamente à Ovnilogia, mantendo presenças (muito) discretas na Internet. Numa busca rápida, é o caso da CNIFO, Comissão Nacional de Investigação do Fenómeno OVNI, em http://mithlond.esoterica.pt/~j.fernan/, ou da UFO Online, (afinal uma página pessoal, mantida por João Manuel Carolino), em http://www.terravista.pt/enseada/1045/.**

# Inovação em alta
## nas Agências de Publicidade

Há momentos que compensam o esforço de divulgação regular exigida pela actividade profissional na área da consultoria e da informação. Esta é a conclusão a que chego, após alguns anos de contacto regular junto de algumas agências de publicidade e empresas de marketing directo, e de apoio a essa coisa estranha que era, até há pouco tempo, a integração das tecnologias avançadas no território da publicidade e da comunicação.

E isto depois de ter ouvido há dias o seguinte comentário: "A sensibilização das grandes empresas para a utilização da Internet e das tecnologias de informação está finalmente a acontecer de forma consistente em Portugal. Estamos já a sentir esses pedidos também por parte dos nossos grandes clientes".

Comentário: finalmente!

A necessidade de inovação lidera os pedidos de utilização da Internet e das tecnologias de Informação em Portugal pelas grandes empresas. Entre Outubro e Dezembro próximos vai surgir uma série de serviços de fácil utilização pelo grande público. Tanto via Internet como pelo telefone, em ecrãs ou pelos locais de acesso público onde menos se esperaria. Uma louvável atitude norteia estes serviços de nova geração. São realmente úteis e estão atentos às necessidades do consumidor.

E é aqui que bate o ponto. São as Agências de Publicidade e as empresas de comunicação e de marketing directo que, pela sua proximidade junto das grandes empresas suas clientes, fazem a diferença. O factor chama-se Inovação.

E para inovar já não chega fazer campanhas com slogans bem apanhados ou acções no ponto de venda com mais animação. É preciso estudar cada vez com maior precisão o alvo a que cada acção se destina. E aplicar-lhe tanto as soluções tradicionais como as tecnológicas mais simples e mais adequadas. E criar acções integrando meios tradicionais e new media.

Assim os profissionais dos media, da publicidade e do marketing das agências se mantenham atentos e informados. E consequentemente apoiem também os seus clientes. Finalmente, já estamos a passar a fase em que a Internet, os CD-ROM e os outros serviços new media eram tratados como OVNIS. Fez-se alguma luz no horizonte. Ficámos agradecidos.

Bom trabalho.

**António Varela**

# Index

António Varela

# Canal Atlântico

Aqui há uns anos, quando ainda usava o nome de Banco Português do Atlântico, apresentou a primeira agência bancária itinerante. Agora aparece com um novo visual e um formato de comunicação comercial chamado Canal Atlântico. Em ambos os casos a transmissão de dados é feita... via satélite!

Já aqui falámos das possibilidades de transmissão de informação pelo ar. Mais pomposamente, por via hertziana, como dizem os homens dos telemóveis, das rádios e das televisões. E temos veiculado desafios, relativos à utilização das capacidades da área de teletexto para transmissão de dados, durante as emissões normais de televisão; ou ao acesso à Internet através da utilização combinada de um monitor de televisão normal e de um telefone. No entanto, só lá para 1998 (quem sabe, talvez com a Expo...) deverão finalmente chegar os serviços, que tecnicamente já podem ser disponibilizados em Portugal, mas que não encontraram ainda promotores e providers com percepção comercial à altura. E enquanto constatávamos este estado de coisas demos de caras com o Canal Atlântico. Assim.

## Quando o satélite é mais rentável

Um destes dias, estava eu na caixa Multibanco da dependência do Atlântico de Cascais. Enquanto aguardava pela minha vez, reparei em vários ecrãs de vídeo de dimensões apreciáveis, que exibiam um novo formato de comunicação comercial chamado Canal Atlântico. Um cruzamento entre informação útil da actualidade com informação comercial do banco. Concisa, como convém, sem grandes rodeios. Lá fui passando os olhos pelas notícias da actualidade quando, subitamente, chegou a minha vez de usar a caixa. Decidi então que da próxima vez que tivesse de usar o Multibanco ia escolher uma dependência Atlântico que houvesse por perto.

Não tardou a oportunidade. Outro dia, no Estoril, encontrei a jeito mais uma dependência daquele banco. Aproveitei para dar mais uma espreitadela, mas infelizmente, desta vez, os únicos ecrãs de televisão que vi foram os do sistema de segurança. Perguntei ao senhor do balcão onde podia encontrar os do Canal Atlântico, mas ainda não tinham chegado ali. Quando quis saber como funciona o sistema lá me explicou que a informação actualizada é fornecida a umas dependências através de cassete vídeo e a outras via satélite.

Satélite? Isso mesmo, transmissão de informação via satélite para as diferentes dependências espalhadas pelo País! Depois de feita a análise custo-benefício o satélite apresentou-se mais rentável, mesmo para utilização nacional, do que as linhas telefónicas e os modems. Decidiram-se pelo satélite. Criteriosos? Sem dúvida! E haverá alguém mais cuidadoso na análise de custos do que a banca? Afinal os satélites até dão jeito...

## A primeira agência bancária itinerante

Depois de contada a história, convém referir que este não é o primeiro caso de aplicação da transmissão hertziana a actividades do Atlântico. Aqui há uns anos, quando ainda usava o nome de Banco Português do Atlântico, a mesma entidade foi pioneira ao apresentar uma agência bancária itinerante, que se ligava via satélite à casa mãe. Era ver aquela carrinha BPA com um atrelado, que era afinal uma antena de satélite... e funcionava. Portanto, para esta entidade, a transmissão de dados via satélite já vem de longe. Até as tecnologias mais avançadas se podem tornar mais acessíveis, desde que não se complique. Como a minha avó dizia. "Assim até dá gosto!"

# Margarida Pinto Correia
# Viciada no telemóvel

Actriz ou jornalista, loira ou morena, Margarida Pinto Correia continua a viver em ritmo alucinante. E confessa-se completamente dependente do telemóvel. Até já tentou a desintoxicação, mas sem êxito. Onde quer que esta senhora esteja, está lá! Uma conversa com António Varela e Manuela Costa. Por telefone, claro!

**Uma sondagem recente revela que as mulheres portuguesas mostram pouco interesse em relação à Internet e às Novas Tecnologias. A única NT que já admitem é a do telemóvel. Ouvimos dizer que tu não passas sem o teu. Até deves ter algumas histórias engraçadas para contar...**

Olha, por exemplo, há dois anos, fiz a Baja de Aragon, com a Joana Lemos. Fomos daqui para Saragoça. Estavam lá outras equipas portuguesas mas íamos "on our own" e levámos os telemóveis. E algumas pessoas ligavam-nos para saber como é que tinham corrido os treinos ou para desejar boa sorte. Mas uma vez aconteceu-me receber uma chamada de um amigo recente. Ele nunca me tinha telefonado e ligou um bocadinho a medo, tipo a testar a relação, a ver se pegava. "Olha, era para saber como é que estás desde o outro dia e se queres sair logo à noite..."

**E a tua resposta?**

A minha resposta foi: "...Se quiseres vir até Saragoça num instantinho!". Coisa que ele adorou, mas não fez. E isto aconteceu no prólogo, quando estávamos nós à espera de receber informações e tempos dos outros...

**E isso fez-te rir ou detestar a tecnologia?**

Não, não! Já me aconteceu foi estar à espera de chamadas urgentes e telefonar-me outra pessoa que não tem nada a ver. Mas para isso também há aquela coisa fantástica nos telemóveis que é a capacidade de o número aparecer no visor, e a gente poder atender ou não. Pode-se pura e simplesmente desligar o telemóvel e passar para o atendedor de chamadas. Eu acho que os telemóveis são quase secretárias ambulantes com que a gente anda. E ele é faxes, ele é bips, ele é agenda...

**Mas, então, elegeste o telemóvel?**

Não se trata de uma eleição... Eu tive telemóvel mais cedo do que a população em geral. Depois com as corridas, e como a minha vida era andar de um lado para o outro, deu-me muito jeito e fiquei completamente viciada. Depois houve uma altura, entre Outubro de 95 e Maio de 96, em que não tinha telemóvel e achei que tinha conseguido privar-me dele... desintoxicar-me. Tipo tabaco, ciao!

Mas depois acabei por chegar à conclusão, sobretudo desde que fui para a Cosmopolitan, que era mesmo importante. E no início do Clube VIP as pessoas desesperavam porque nunca me conseguiam contactar. Não estava em casa, mudei de apartamento e nem sequer tinha gravador de chamadas na altura. Lembro-me de quando era mais nova às vezes pensar, a brincar, que giro que era se cada pessoa tivesse o seu telefone. Porque é muito mais prático, muito mais pessoal. Desde que as pessoas não se deixem escravizar por ele, claro. Porque há muita gente que se deixa escravizar... que está sempre a ligá-lo, a ver se tem mensagens... E a malta também gostava de evitar o novo-riquismo mas não consegue...

**E usas computador?**

Uso. Para acesso à Internet e para toda a comunicação interna da empresa Abril. Toda a Cosmopolitan é feita por computador. E infelizmente a minha redacção tem toda Macintosh enquanto eu tenho PC e tenho de estar sempre a fazer conversões. Os problemazitos de coexistência do costume... Ah, e tenho um portátil que levo para casa quando tenho que trabalhar à noite.

Clara Azevedo • Exame

José Rodrigues

# Quem tem medo dos telefones sem fios?

As vantagens de utilização dos telefones sem fios são muitas. Mas... e os riscos? Os riscos de confidencialidade, ou financeiros, são aqui desmontados por **José Luís Rodrigues**. Para acabar com a relutância que paira por aí...

Muitos são os que já aderiram às comunicações telefónicas sem fios, mas a grande maioria ainda não o fez e tem sérias dúvidas em fazê-lo. Invariavelmente, as objecções que levam a esta relutância são dúvidas e/ou receios no que respeita à segurança e à confidencialidade nas comunicações. Sim, porque do preço já ninguém se lamenta...

É um facto que os telefones sem fios oferecem riscos de segurança. E o comprador arrisca-se, e muito, ao escolher um telefone sem fios sem quaisquer cuidados de análise que não as do preço.

Na aquisição ou na simples utilização de telefones sem fios, devemos, tal como nos telefones ditos normais, ter a certeza de que estamos perante um equipamento aprovado para ligação à rede pública pelo ICP - Instituto das Comunicações de Portugal, organismo que regula e fiscaliza as comunicações no nosso País. Telefones deste tipo, aprovados para funcionar noutras redes, mesmo que em países da Comunidade Europeia, necessitam sempre da aprovação do ICP, caso contrário estarão em situação irregular perante a lei. No caso dos telefones sem fios, são requeridos dois tipos de aprovação. Relativamente à ligação da base do telefone à rede pública, a situação é idêntica à dos telefones fixos. Mas eis que entra em cena a comunicação via rádio que se estabelece entre o(s) terminal(ais) sem fios e a base. Vamos centrar-nos na segunda questão, por estar mais directamente relacionada com a segurança.

Um telefone sem fios pode oferecer dois tipos de riscos diferentes, que se manifestam sempre em conjunto: riscos de confidencialidade, porque pode acontecer que os vizinhos escutem as suas conversas telefónicas, mesmo não sendo de forma intencional; riscos financeiros, porque pode acontecer que os vizinhos utilizem a sua linha telefónica para fazer chamadas, mesmo não sendo de forma intencional. Mas é obviamente você que acaba a pagar a factura à Portugal Telecom.

Como é óbvio, nada disto pode acontecer se adquirir um telefone sem fios aprovado pelo ICP. E se tiver ainda o cuidado de escolher um equipamento que cumpra a norma DECT (o standard para as comunicações digitais sem fios) tanto melhor. O DECT é o mais recente e sofisticado protocolo de comunicações sem fios, que lhe garante a maior segurança e confidencialidade.

Mas ainda há outros aspectos importantes a considerar na escolha do produto. Tanto quanto possível deve-se optar por um equipamento que interprete os impulsos telefónicos directamente a partir da rede pública, para que se possa obter uma informação rigorosa do custo das chamadas, controlando melhor a utilização.

Alguns equipamentos permitem ainda, por exemplo, ligar com apenas uma base vários terminais sem fios, numa vivenda ou num escritório. Podem portanto utilizar-se vários terminais para comunicar com o exterior, ou internamente entre si. E já estamos a falar de um simples telefone sem fios que pode crescer, com um pequeno investimento adicional, transformando-se num verdadeiro "sistema" telefónico sem fios.

Para finalizar, um aspecto a que poucos dão a devida importância. Os telefones sem fios trabalham normalmente com pequenas baterias recarregáveis, que têm sempre uma vida inferior à do próprio telefone. Assim, deve-se escolher um equipamento que utilize baterias de tipo comum, daquelas que se podem adquirir em supermercados ou lojas várias. Caso contrário arrisca-se a ficar dependente do fabricante ou representante em Portugal.

**José Luís Rodrigues é gestor da Área de Marketing, Unidade de Telecomunicações da Siemens.**

# New Media News PUBLICOM

## O essencial

Os New Media, por oposição aos media tradicionais (Imprensa, Rádio, Televisão, Outdoor) podem definir-se como um conjunto de plataformas de distribuição de conteúdos publicitários ou informativos através de novas Tecnologias de Informação.
Os New Media com aplicação imediata (como sejam a Internet, o CD-ROM e os Quiosques Interactivos) possuem características que os distanciam dos outros meios e das formas tradicionais de comunicação publicitária.

Como características comuns dos New Media temos que a informação é solicitada pelo destinatário e que este interage com a informação, seleccionando o seu próprio percurso através do conteúdo.
Estas e outras características trazem algumas complicações ou desafios que se devem ter em conta quando os New Media são usados em acções de comunicação publicitária (ex: falta de controle sobre a mensagem recebida pelo consumidor) e que implicam o apoio de entidades especializadas em design de informação (modelação de conteúdos e adequação dos meios aos targets a que se destinam).

## Os New Media e a PUBLICOM

A Publicom, Lda é uma empresa especializada no aconselhamento em utilização de tecnologias de informação e distribuição on-line ou produção de informação específica. Deste modo, é uma das entidades nacionais com mais anos de experiência no desenvolvimento e apoio à implementação de projectos New Media. A filosofia de trabalho da equipa Publicom baseia-se na utilização integrada dos meios tradicionais com os New Media, encarando estes últimos sobretudo como instrumentos de marketing directo.

A actividade da Publicom centra-se assim no apoio a empresas, agências de publicidade, de comunicação ou de marketing directo, especificamente em termos da integração das tecnologias de informação e dos New Media em campanhas publicitárias tradicionais, acções avançadas de marketing directo, promoções ou apresentações em pontos de venda.

Em determinados momentos, a melhor opção é contar com o apoio de especialistas externos, mas que se envolvam com a sua equipa na concepção de acções integradas de marketing e comunicação.

**Para mais informações sobre os serviços da PUBLICOM contacte a Área de Novos Projectos, através do telefone (01) 466 51 59 • e-mail: publi.com1@ip.pt.**

José Salazar

# Não negue à partida um

Enviámos este nosso escriba em missão espinhosa: procurar casos de invulgar sucesso no mundo empresarial - nacional, obviamente - da Net. E as excepções existem, felizmente!

Weird cases? "Lá fora", desculpem o lugar comum, não faltam as ideias - para o melhor, para o pior, ou até mesmo para o péssimo. Há quem esteja a fazer pequenas fortunas com empresas virtuais onde se pode encontrar o par ideal, ou casos daqueles verdadeiramente bizarros, com "cemitérios virtuais" para onde podemos enviar uma foto digitalizada do ente ou da mascote queridos e recentemente falecidos.

E na Net "portuguesa"? Do lado de cá os casos mais ou menos "estranhos" ainda estão longe de nos conseguir espantar. E ainda há quem me pergunte se não me sinto tentado a estender a Bolsa de Valores aos "valores" estrangeiros...

Por cá falamos com desprezo dos indivíduos que nos entram pela casa dentro em pequenos spots de TV que nos aconselham a "não negarmos à partida uma ciência que desconhecemos"... Achamo-los "excêntricos", à semelhança dos "Honest Joe's" que proliferam nas estações de televisão dos EUA, a vender automóveis em segunda mão. São o que lhes quisermos chamar, mas são, acima de tudo, agressivos nos seus métodos de venda. E servem-se das novas tecnologias que têm à mão. Primeiro foi a TV, agora a Internet, e seguir-se-ão todos os outros novos media, à medida que estejam disponíveis. Agora perguntem-lhes lá se não resulta...

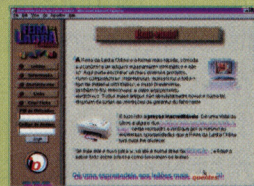
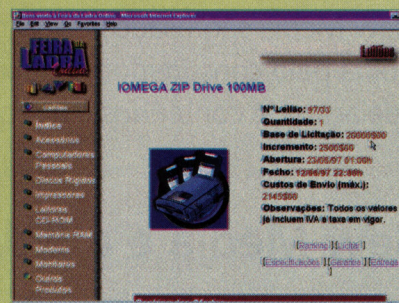
Por cá, em vez de criatividade temos outras surpresas, bem mais frequentes, que são o resultado directo das manias inconsequentes do tipo "eu quero estar na Internet". Na maioria das vezes produzem sites desconexos, sem razão ou objectivo definidos, sites que estão lá apenas "porque sim", e que não trazem quaisquer benefícios visíveis à marca, produto, empresa, ou serviço em questão.

E assim os "casos estranhos" da Net portuguesa resultam sobretudo da falta de know-how, de conhecimento em presença de todas as ferramentas necessárias (qualquer estudante universitário do 1º ou 2º ano de Informática consegue fazer um site decente. Mas e a criatividade?).

No entanto, há sempre excepções a fugir à regra.

## Feira da Ladra OnLine

**http://www.fdl.pt**

Uma rara inovação. A Feira da Ladra OnLine pretende ser um local de venda dos mais variados tipos de equipamento, muito à imagem de um leilão, em que a licitação mais alta leva o produto disputado. Engenhoso, como ideia e como conceito para um site de Web. À data da nossa consulta o site "leiloava" material informático, de impressoras a discos rígidos, mas prometia entrar em breve noutras áreas de actividade, com produtos como telemóveis, Hi-Fi, e não só. Não entrando aqui em considerações sobre a base de todo este negócio ou sobre a sua possível viabilidade económica, podemos apenas aplaudir a ideia, pela sua criatividade e ousadia.

## J.A. Rolhas e Cápsulas Lda.

**http://www.ja-rolhas.pt.**

"Uma boa rolha faz um bom vinho". Um site em Português, Inglês, Francês, Alemão, Italiano, e Espanhol! Outro caso invulgar, à sua maneira... Faz todo o sentido investir numa página de Web, mas convém analisar como e porquê, consoante o produto e/ou a empresa em questão.

Mais uma vez se sublinha: a Net é apenas um meio. Será que faz sentido colocar tanta (toda!) a informação sobre a empresa, a sua localização geográfica (com mapa e tudo...), o mercado das rolhas e por aí fora, numa página Internet? Para quem? Será que a empresa procurou respostas concretas a estas e outras perguntas antes de se decidir a criar este site?

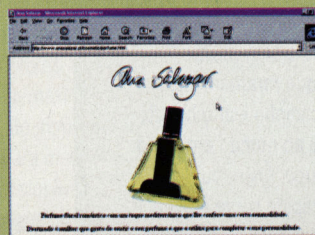
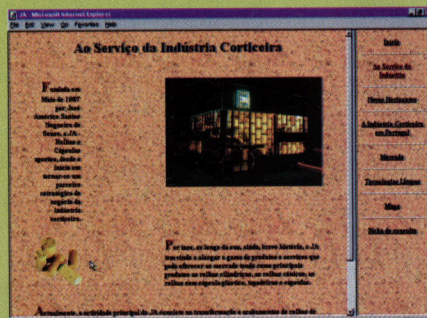
## Ana Salazar

**http://www.anasalazar.pt**

A designer com pontos de venda em Paris, Milão, Nova Iorque e

# ecnologia que desconhece

não só, decidiu abrir montra na Net. Uma montra que promete vistas para as (mais recentes?) colecções de vestuário, sapatos, acessórios, etc.. O que faz uma designer portuguesa, aparentemente sem necessidade de prestar quaisquer provas, apostar na Internet? Sinal de vanguarda? Talvez.

Infelizmente as intenções parecem ficar a meio. O site em questão ainda apresenta um serviço para encomendar um perfume, mas a desilusão é grande quando testamos os vários links da página principal. Depois de várias visitas, só consegui aceder a dois dos seis links sugeridos. A mensagem apresentada pelos outros é, já há algum tempo, a tão conhecida "em construção", o que nos faz mesmo suspeitar se o site não terá sido esquecido e se ainda existirá alguém do outro lado para atender a uma encomenda do único produto exposto...

O José Salazar é consultor na área de Novas Tecnologias aplicadas a serviços empresariais e conta com as vossas dicas para bolsa@forum.pt. Ah, e avancem com sugestões dos sites que vos pareçam ser dignos de análise. Quando? Já, por exemplo.

António Varela

# Richard Branson e "o estilo Virgin"

A Virgin tem uma cara. A de Richard Branson. E muitos lucros. Os de 70 empresas de distribuição, que seguem uma política de integração e têm como grande objectivo lucrar! O último passo é virtual.

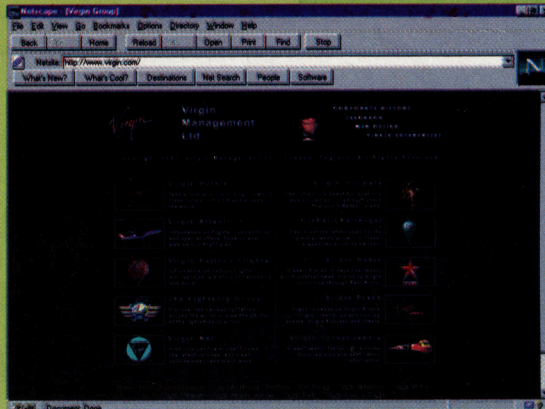
Um "weird case" de expansão no mundo dos negócios dos últimos anos. Distribuição é a palavra de ordem, tudo com o selo Virgin. De produtos, quaisquer que eles sejam, nas suas megastores, de pessoas, através de comboios e/ou aviões, de serviços financeiros. É um império de mais de 70 empresas com directores gerais motivados e uma visão de integração. Também ele já percebeu que a distribuição virtual terá de estar integrada com a distribuição real. E expande agora os seus negócios aproveitando também as novas tecnologias. Discretamente, como convém... (um estranho caso de eficiência?)

## Nos media vale tudo

Podem ficar descansados, que a história conta-se depressa e sem muitos pormenores. Richard Branson é um empresário britânico que raramente usa gravata e que, quando o faz, fica com um aspecto um bocadinho estranho, diz-se. Mas quem tenha visto as suas tentativas de dar a volta ao mundo em balão de ar quente - um balão enorme com o logotipo do seu grupo Virgin, ou de entrar no Guiness Book of Records como o homem mais rápido sobre a água, usando esquis e puxado por um dirigível (!!!), pode ter questionado a sanidade mental e o bom senso desta figura. Puro engano! Estamos perante acções de relações públicas à escala mundial, tirando partido de toda a cobertura jornalística em rádio, televisão, jornais... e Internet. O impacto gerado só tem beneficiado o seu grupo, mesmo quando estas proezas falham. Não se passam dois meses sem que haja uma entrevista num canal de TV internacional ou em jornais de grande cobertura sobre uma aventura passada ou futura, onde ao mesmo tempo conta como se diverte à grande. Ah, já agora, e como é evidente, ele aproveita sempre estas entrevistas para falar da Virgin, como se o controlo de mais de setenta empresas fosse uma coisa simples e natural, quase em autogestão... Um tipo esperto, não acham?

## Como se destrona a British Airways

Quando pensamos que o Grupo Virgin já está espalhado para além da Europa, distribuindo os seus produtos tão eficazmente quanto o funcionamento da sua companhia de aviação, é então que dá vontade de perguntar onde é que está a crise! Porque os chamados "weird cases" de sucesso não são mais do que Inovação, simples e bem pensada, aplicada no momento oportuno. Richard Branson percebeu que era capaz de valer a pena abrir uma companhia de aviação contra a mastodôntica British Airways, e que isso era possível desde que as rotas fossem bem escolhidas e os serviços ajustados ao mercado. Assim, a Virgin Atlantic passou a voar com os preços mais baixos do mercado, e a simples decisão de cortar com tudo aquilo que estivesse para além do conforto mínimo. Foi assim que as refeições e outros luxos a bordo desapareceram. Já imaginaram as vozes dos velhos do Restelo a dizer que ia ser um suicídio empresarial? Pois. Não foi de maneira nenhuma, porque se sabia da existência de uma elevada franja de consumidores potenciais para viagens de avião de baixo preço com datas e horários bem determinados. A procura foi tal que a British Airways foi apanhada a competir, praticando preços abaixo do custo. O que é ilegal. Branson processou a BA e ganhou uma pipa de massa adicional, dada a indemnização que recebeu. Perceberam? Tudo isto para dizer que Branson prepara cuidadosamente a entrada nos negócios de distribuição virtual. Deixou assentar a poeira e vai fazer da Internet um canal integrado na estratégia do grupo - mas autosuficiente, sempre. Portanto, em vez de olharem só para Bill Gates, preparem-se para seguir o rasto na Internet desse artista dos negócios que é Richard Branson.

Se têm outros casos surpreendentes - ou não - debaixo de olho, enviem os vossos comentários ou questões para **ecash@forum.pt.** O António Varela é consultor na área das Novas Tecnologias aplicadas à informação comercial, e espera por notícias vossas.

Pedro Brazão Ferre

As respostas chave moram aqui. **Pedro Brazão Ferreira** explica quase tudo. Porque, nestas coisas, não há pormenores insignificantes nem dúvidas por responder. Ora confirme.

### Em busca dos motores de busca

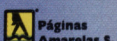
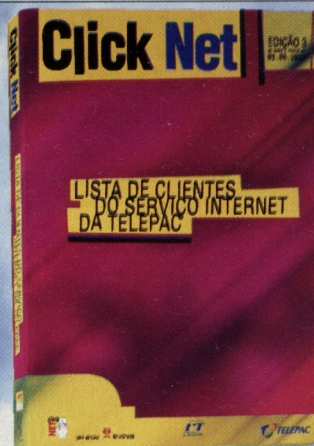
**a) Queria saber como se fazem aqueles motores de pesquisa simultânea como o MetaCrawler, o mais detalhado possível.**
**b) Como é o funcionamento do Sapo, Yahoo e outros afins? Eles procuram diariamente novas páginas? Mas como é que eles crescem de dia para dia, e mais rapidamente do que... uma sucessão geométrica de razão igual a 100/3. Como conseguem?"**
**Luis Maldonado Ferreira**

Começando pela segunda parte da sua questão, fique sabendo que o ritmo de crescimento dos motores de busca da Web seria muitíssimo inferior se não existissem uns programinhas chamados searchbots. São uma espécie de robots que percorrem a Web em busca de novos URL, chegando ao ponto de os analisar, catalogar e até criar uma lista de palavras-chave relacionadas com o respectivo conteúdo. Toda essa informação é armazenada numa gigantesca base de dados, a qual servirá de base às consultas dos utilizadores. Essa consulta faz-se, geralmente, através de links ou palavras-chave. No primeiro caso, o utilizador usa um catálogo de URL, abrindo sucessivas páginas HTML com listas de links devidamente classificadas por tópicos e subtópicos. No segundo caso, o utilizador vai direito ao assunto que pretende encontrar, indicando ao motor de busca uma ou mais palavras-chave através das quais ele nos devolve depois uma lista, geralmente através duma página HTML criada no momento, automaticamente, com os links correspondentes.
Quanto ao MetaCrawler (**http://www.metacrawler.com**) e afins, trata-se de uma espécie de Ovo de Colombo dos motores de busca. Estas ferramentas usam o conteúdo dos próprios motores de busca para efectuar a sua pesquisa. A vantagem reside no facto de enviarem simultaneamente as suas palavras-chave a vários motores de busca, fazendo a comparação dos resultados e apresentando-a duma forma consistente.
Para mais detalhes sobre este tema, recomendamos vivamente a leitura do assunto principal da edição de Fevereiro deste ano da cyber.net.

### Dar o salto para a RDIS

**"Em referência a um anúncio publicado na vossa revista, venho por este meio solicitar mais informações sobre a ligação à Internet via RDIS. Neste momento já tenho um acesso básico RDIS ligado. Sou um subscritor do serviço Telepac normal e gostaria de o fazer via RDIS. Será que posso obter mais informações sobre o assunto? E quanto me vai custar mais esta migração?"**
**Jaime Carvalho**

Parabéns pela opção RDIS! Para ligar o seu PC ao acesso básico RDIS de que já dispõe, necessitará de adquirir um adaptador RDIS. Existem dois tipos de adaptadores: interno ou externo. Os adaptadores RDIS internos tiram o máximo proveito da sua ligação RDIS. Estas placas são instaladas internamente no seu computador. Para instalá-las é necessário que o seu PC possua um slot livre cujo bus (ISA, EISA, PCI, por exemplo) seja igual ao do adaptador. Se utiliza o Windows 95, escolha um adaptador Plug and Play, e a placa será detectada e configurada de forma automática pelo seu Windows 95. Teoricamente...
Os adaptadores externos, designados por TA (Terminal Adapter), são simples de instalar e não necessitam de qualquer software especial. No entanto, não fornecem o mesmo nível de performance que os adaptadores internos. Este tipo de equipamento é visto pelo PC como um modem (alguns fabricantes dão-lhe a designação de modem RDIS). O seu controlo é feito por qualquer programa de comunicações (tipicamente comandos AT) à semelhança dos modems analógicos.
A questão económica coloca-se de duas maneiras: o investimento no adaptador RDIS, e o custo do acesso propriamente dito. No primeiro caso, encontra já no mercado nacional uma grande variedade de modelos, quer internos, quer externos, com preços a oscilar entre os 25 e os 90 contos, conforme se tratem de produtos OEM ou topo de gama de marcas conceituadas. Quanto ao custo do acesso, deverá sempre consultar a tabela do seu ISP, podendo no entanto fazer sempre contas no sentido do dobro do custo dum acesso analógico simples. Sendo já subscritor dum serviço analógico, pode igualmente fazer um upgrade do tipo de acesso.
Convém ainda referir que a rede RDIS de acesso à Internet ainda não se encontra tão desenvolvida como a analógica. A Telepac apenas fornece acesso RDIS em Lisboa, Porto e Coimbra, ao passo que a IP, com o maior número de acessos RDIS, também ainda não cobriu todo o país com a sua rede.

Directamente de Leiria para todo o País. Ele está sempre às vossas ordens, no **brief@forum.pt**, para responder a todas e quaisquer questões que se prendam com o meio empresarial. É o Pedro Brazão Ferreira, consultor na área das Novas Tecnologias de Informação.

M. Nuno Figueiredo

# O sucesso Netscape (enquanto dura...)

**Como numa série de ficção, o mundo dos negócios também vive os seus folhetins de mistério e de espectacularidade. Foi esta a fórmula que tornou a Netscape pioneira da comercialização de browsers para as massas. Vamos fazer rewind e analisar todos os episódios...**

O factor surpresa tem sido, muitas vezes, a chave para o sucesso na chamada Revolução da Informação. Tanto a Apple, como a Netscape ou o Yahoo!, nos seus primórdios, nos souberam ensinar que nem tudo foi já descoberto no mundo dos negócios. Um mundo em constante mutação, onde o que ontem seria inconcebível hoje pode ser viável e bem sucedido.

O caso mais flagrante disso é, sem dúvida, a Netscape. Esta empresa sacudiu os alicerces dos deuses da indústria de software norte-americana e mundial. A até então dominadora Microsoft deixou de dormir descansadamente e viu-se obrigada a reanalisar os seus planos de trabalho, perseguindo as passadas do seu novo competidor - e tendo-o já ultrapassado nalgumas áreas.

O conceito não era propriamente inovador. Há muitos anos que diversos produtos são oferecidos aos consumidores. E também é verdade que os programas de shareware, que (agora) pouco mais não são do que amostras ou samples electrónicos de uma versão integral, já existiam, a par do cada vez mais raro freeware.

A Netscape não se limitou a pôr um produto grátis à disposição de milhares de consumidores. Olhou para um software desenvolvido sem fins comerciais, o Mosaic, e criou um produto vendável e mais próximo do utilizador. Abriu as portas, e disse: "Aqui está. Experimentem que é grátis...". O browser Mosaic era grátis, mas sofria do problema de todo o software que é libertado e desenvolvido pelos curiosos hackers que vivem espalhados pela Internet.

Isto é, estes produtos não possuem uma organização ou estrutura para "dar a cara". Ou seja, o serviço ao cliente, uma das regras essenciais para o sucesso de uma empresa/produto, era inexistente.

O enorme trabalho de comunicação sobre o produto e a empresa foi tão perfeito, que a Netscape passou do completo anonimato para tema de capa obrigatório e destaque em todos os serviços noticiosos dos (outros) media. Tinha-se tornado a pioneira da comercialização de browsers para as massas (E sim, com o fenómeno Netscape, a própria Internet passou a merecer tratamento noticioso intensivo por parte dos media convencionais, mas não vamos por aí...).

Os profissionais de relações públicas e de comunicação tiraram o melhor proveito do material que tinham para vender: a história de um jovem que forma uma empresa de software que poderá mudar o rumo da computação. Não é por acaso que o sócio de Marc Andreessen muito raramente é motivo de capa. Ele é um homem maduro, veterano no mundo dos negócios e pólo de atracção para investimento e negociações, mas não de promoção da prosperidade e juventude da empresa.

Este fascínio pelo uso da imagem de um jovem, e da sua maquilhagem como grande e imparável líder carismático, não é de agora. São exemplos disso Bill Gates, Steve Jobs, os proprietários do Yahoo!, etc. Se olharmos para outras áreas como o marketing político, os estrategas procuram sempre projectar imagens de jovialidade dos seus candidatos. Atrás dos Marcs deste mundo, trabalham investidores que apostam o seu tempo e dinheiro nos projectos inovadores que para muitos são coisas de loucos e sem qualquer viabilidade.

E há muita gente a acreditar, pelo menos na Netscape. A prová-lo, no final de 1995, algo de inédito aconteceu. A Netscape Communications Corporation, na altura com apenas um ano e cinco meses de existência, sem quaisquer lucros, um prognóstico de 50 milhões de dólares brutos em caixa e perdas na ordem dos 5 milhões nesse ano, conseguiu vender 5 milhões de acções - no valor de 140 milhões de dólares!, logo no primeiro dia de mercado. As acções que tinham iniciado o dia a US$28 por unidade fecharam a US$58.25 (nesse período, as acções da Sun Microsystems, como termo comparativo, rodavam os US$57), tendo estado a US$75.

Como numa série de ficção, o mundo dos negócios também vive os seus folhetins de mistério e de espectacularidade. Criam-se eventos por qualquer razão. Criam-se surpresas. O competidor espreita, o público observa, e o negócio continua.

O M. Nuno Figueiredo é consultor, com formação em Computer Science, mais um mestrado de Gestão com especialidade em Marketing pelo New Jersey Institute of Technology. Usem e abusem dele para quaisquer dúvidas na área do Marketing. É aproveitar, senhores!
**mbit@forum.pt.**

**Face aos novos desafios do marketing e da comunicação, a PUBLICOM (01-4665159) apresenta um conjunto de soluções em termos de New Media. Soluções de comunicação ready-to-use ou desenvolvidas caso-a-caso, interligando suportes tecnologicamente avançados e tradicionais.**

## Marketing Toolbox
### Ferramentas New Media prontas a usar

Se procura uma solução tecnológica avançada ou um simples gadget para uma situação específica, veio ao local certo. Através do conjunto das suas ferramentas, ou de um projecto taylor-made no âmbito do marketing directo, os produtos tecnológicos do MARKETING TOOLBOX são sempre soluções chave-na-mão. De entre elas destacamos as seguintes :

• Tele e-mail - capacidade de enviar, através de qualquer telefone, um e-mail. Possibilita o envio de mensagens, em forma escrita, mesmo na ausência de um computador ou correio electrónico.
• Voice Mailing - capacidade de distribuir caixas de correio de voz, sem assinatura mensal. Estas podem receber tanto informação específica da entidade promotora quanto mensagens pessoais do utilizador.

## Information Content Provider
### A informação de que necessita

O INFORMATION CONTENT PROVIDER é um conjunto de serviços informativos em funcionamento ou taylor-made. São eles: Portugal Insight, Quadra, Gordons On-line Magazine, m24 Paging, Z.Doc Digest e Publicom On-Line, e abrangem três grandes áreas de actualidade nacional: sócio-económica, cultural e utilização tecnológica. Para uma mais acutilante percepção da realidade portuguesa.

O Information Content Provider permite alimentar os projectos New Media com conteúdos informativos relevantes para os seus destinatários. É veiculável através de tecnologias de distribuição clássicas ou avançadas, e admite sponsorização ou cross marketing, com vista à injecção de informação comercial disponibilizada por marcas interessadas.

## Training Point
### O plus da sua equipa

O TRAINING POINT é um serviço que permite treinar e apoiar uma equipa criativa ou de Marketing na utilização de ferramentas New Media, em torno de uma marca, produto ou projecto específico. Em cada uma destas acções a Publicom disponibiliza um dos seus elementos para que este acompanhe e integre temporariamente a equipa em questão.

Possibilita optar pela solução mais adequada a cada caso, ou integrar, de forma fácil e acessível, soluções baseadas em tecnologias de informação nas acções de comunicação, promoção ou contacto com clientes.

## Acid On-line
### Você vai ficar ligado

Este é um estudo sobre os conteúdos dos sites Internet. Se a sua empresa já tem ou está a pensar ter um site na Internet, está na altura de ter um ACID ON-LINE. Com um formato inovador e uma metodologia própria para o estudo do consumidor interactivo. Com resultados em tempo realmente curto para não perder nem um byte.

Integra uma componente de estudo qualitativo e uma componente de consultadoria. A componente de estudo qualitativo é desenvolvida pela Apeme-TI (divisão da Apeme especializada em estudos qualitativos na área das Tecnologias de Informação). O site já existente é submetido um painel de consumidores que acedem regularmente à Internet. Mediante a avaliação das reacções ao site a Publicom encarrega-se da identificação de cenários de evolução e recomendação estratégica. Por meio de um briefing detalhado, destinado às entidades produtoras de sites, o que conduz à redução no custo de realização global do site.

Francisco Reis Lima

# Excelência técnica sem uma mãozinha do Direito?

# Esqueçam!

Por detrás de uma empresa de sucesso está sempre um bom apoio jurídico. Não fosse o Bill Gates filho de um advogado e sabe-se lá por onde andaria... Tudo isto a propósito dos direitos de autor. Ou do Direito como apoio à excelência técnica.

Quando entrei para a faculdade via o Direito de uma forma idealista, como um meio de alcançar a Justiça, a Paz e a Concórdia entre os homens. Mas perdi a inocência muito cedo. Hoje vejo-O principalmente como um meio para conseguir pagar as contas exorbitantes com que a Portugal Telecom nos brinda todos os meses por navegarmos na Net. E, na verdade, toda a história do Direito da Informática é uma revelação de como os interesses em causa são mais importantes do que os ideais.

Genericamente, os programas de computador são protegidos pelo direito de autor enquanto obras literárias. Mas já repararam concerteza que o MS-DOS não é a maior obra-prima a seguir aos Lusíadas.

A verdade é que o direito de autor não é uma solução perfeita para os programas de computador. Como imaginar a existência de direitos morais numa obra de carácter eminentemente técnico? Ou encontrar liberdade artística e criativa numa tarefa que tem de obedecer a uma "gramática" de regras técnicas estritas?

Aquando das primeiras tentativas de encontrar um regime jurídico adequado ao software, há quase trinta anos, os juristas perceberam que o direito de autor era uma solução forçada, em que o software só encaixava com umas boas marteladas. Face às dificuldades apontadas, os franceses chegaram mesmo a tentar criar um novo tipo de direito, no início dos anos setenta. Porém, o pragmatismo imperou.

Os norte-americanos aperceberam-se de que se preparava uma discussão teórica que duraria longos anos e traria resultados duvidosos. Mas tinham uma indústria nascente com problemas para resolver e que tinha de ser protegida... Ora, o direito de autor estava mesmo à mão, com uma enorme vantagem: é praticamente idêntico em todo o mundo, por ter como base a Convenção de Berna de 1886, a que quase todos os países aderiram. Assim, de um dia para o outro, foi possível criar um sistema legal que acima de tudo tem validade universal de um ponto de vista quantitativo e qualitativo. Para a história fica o facto de a solução do direito de autor ter sido imposta como standard de facto pelos norte-americanos que, por o adoptarem, forçaram todos os demais a segui-los.

O exemplo mais claro de como o Direito pode ser um complemento à excelência técnica é-nos apresentado pelo líder mundial de software. Como já alguém disse, o êxito da Microsoft deve-se tanto às capacidades técnicas de Bill Gates como ao facto de o seu pai ser advogado.

Quando no início dos anos 80 a IBM necessitava de um sistema operativo para o seu Personal Computer, Bill Gates comprou um sistema já existente mas pouco conhecido, poliu-o, e candidatou-se a fornecedor. O resto da história é conhecida: enquanto a IBM passou uns momentos bem difíceis para acompanhar a concorrência no hardware, a Microsoft floresceu e conseguiu dominar o mercado de software dos chamados PC-compatíveis. A esse facto não terá sido alheia uma excelente estratégia de licenciamento OEM, de tal modo que cada computador vendido tem instalado de origem pelo menos um sistema operativo da Microsoft.

A Microsoft foi ainda sujeito de uma guerra jurídica que bateu vários recordes nos Estados Unidos, seja pela duração ou pelos valores das indemnizações envolvidos, o que não é fácil... Falamos da acção judicial interposta pela Apple, pretendendo que o Windows copiava elementos da interface gráfica do Macintosh, como os conceitos de janelas e ícones. A verdade é que copiava, sim, mas chegou-se à conclusão que tal era permitido. De resto, já outros sistemas operativos anteriores ao Mac tinham aberto precedentes...

O panorama informático actual seria bem diferente se a Apple tivesse ganho a acção e conseguisse assegurar pela via jurídica o monopólio das interfaces gráficas e manter uma superioridade técnica suficiente para alimentar o seu fascínio. Como se sabe, ambos se esfumaram e a Apple vai pelo mesmo caminho.

Bom, se ainda têm dúvidas que por trás de uma empresa de sucesso está um bom apoio jurídico, e que muitos dos jogos do campeonato do mercado económico se ganham na secretaria (dos tribunais), aguardem o desfecho da luta judicial que se aproxima entre a Digital e a Intel.

Não se esqueçam. Se precisarem de fazer crescer uma empresa de informática, pensem em contratar também advogados, e não apenas uns quantos engenheiros...

Francisco Reis Lima é advogado, pois, especializado na área do Direito Informático. É a ele que podem dirigir questões legais e outras que tais... Via **lei@forum.pt.** O Francisco agradece.

# Assinaturas

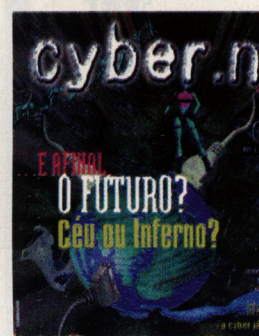
## Revistas atrasadas

Porque há-de ficar com a colecção incompleta da cyber.net, quando afinal é tão fácil? Ainda por cima se falhou precisamente aquele número dedicado à sua área favorita da rede?

19

22

23

24

**12 meses, 12 revistas pelo preço de 10! Apenas 6.900$00 (preço para Portugal Continental e Ilhas). Contacte-nos se pretende receber a cyber.net noutra parte do mundo.**

## Pedidos à cyber.net

- Recorte o cupão (ou fotocópia) e envie para: cyber.net, Av. Dq. de Loulé, Edifício Forum, nº 44 - 3º,1050 Lisboa, Portugal
- Também pode enviar cupão (ou as informações nele pedidas) pelo fax (01) 352 41 17
- Ou por e-mail, para subs@forum.pt
- Ou pelo telefone (ao cuidado de Carla Loureiro) (01) 352 41 52

... E GARANTIDA ESTA POUPANÇA, AINDA LHE DAMOS A ESCOLHER UMA DAS SEGUINTES OFERTAS:

- 2 cyber.net atrasadas
- ou • 1 T-shirt cyber.net
- ou • O Livro "Programação em Java", da Lidel/ FCA
- e • Top 100 internet, do Centro Atlântico
- e + • CD-ROM Internet'97, do Centro Atlântico

(Todas as ofertas sujeitas ao stock existente)

☐ SIM, DESEJO ASSINAR A REVISTA cyber.net DURANTE 1 ANO (12 NÚMEROS) POR APENAS 6.900$00

☐ SIM, DESEJO ASSINAR A REVISTA cyber.net DURANTE 18 MESES (18 NÚMEROS) POR APENAS 9.500$00

**Importante: as assinaturas serão consideradas até ao dia 12 de cada mês, para a revista do mês seguinte.**

☐ SIM, DESEJO USUFRUIR DE UMA DAS SEGUINTES OFERTAS:

☐ 2 REVISTAS ATRASADAS Nº ___ (Nºs ESGOTADOS: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 12, 14, 20 E 21)

☐ 1 T-SHIRT cyber.net

☐ ASSINANTE ☐ NÃO ASSINANTE

MARQUE COM UMA CRUZ OS NÚMEROS PRETENDIDOS E NOS QUADRADOS DE BAIXO O NÚMERO DE EXEMPLARES

NÚMERO 19 22 23

Nº DE EXEMPLARES ☐ ☐ ☐

ASSINE COM UMA CRUZ A FORMA DE PAGAMENTO

☐ ENVIO CHEQUE Nº ___ BANCO ___

À ORDEM DE: ARGUMENTOS, Sociedade de Comunicação, SA.

☐ AUTORIZO DÉBITO NO CARTÃO VISA

Nº ___ VALIDADE ___

ASSINATURA ___

☐ VALE CTT Nº ___

IDENTIFICAÇÃO:

NOME ___

DATA DE NASCIMENTO ___

PROFISSÃO ___

MORADA ___

LOCALIDADE / CÓDIGO POSTAL ___

TELEFONE ___ CONTRIBUINTE Nº ___

(PREENCHA E ENVIE PARA: cyber.net, EDIFÍCIO FORUM, AV. DUQUE DE LOULÉ, 44, 3º, 1050 LISBOA, PORTUGAL OU RESPONDA A ESTE CUPÃO VIA E-MAIL: subs@forum.pt )

c y b e r . w e a r

cyber.net@love

t - shirt

Modelo exclusivo

2 000$00 para assinantes

2 500$00 para não assinantes

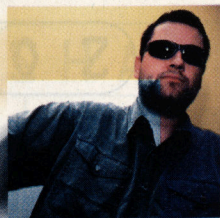
# promoções

**"Programação Java"**, edição Lidel/FCA
preço de 5 130$00 (desconto de 10%) para assinantes e leitores da cyber
(os assinantes têm ainda os portes de envio pagos)

**CD-ROM "Internet'97"**, edição Centro Atlântico
**CD-ROM "Top 100 Internet"**, edição Centro Atlântico
gratuito para todos os assinantes que o solicitem (portes de envio não incluídos)

promoção limitada ao stock existente

**Interessados? contactem a cyber.net pelas vias habituais**

R G B

**Fernando Mendes**
rgb@forum.pt.

# Epson, logo existo!

"Hoje, a EPSON anuncia o lançamento de um novo digitalizador de películas fotográficas e uma impressora exclusivamente concebida para imprimir fotografia digital que, em conjunto, vão permitir aos utilizadores profissionais e domésticos, captar, manipular e imprimir fotografias, de uma forma extremamente simples e com uma qualidade excepcional."
Hoje, entra-me o Paulo Bastos pela sala adentro, lê em voz alta o parágrafo anterior e diz: "Pá! Vais gostar de escrever sobre isto... Não!?... Eu sei que vais..."

**Cá estou com as minhas amigas nórdicas a degustar um pouco da tecnologia EPSON.**

(Longo e sufocante silêncio)

Pois cá estou. Temos, portanto, que a EPSON se propõe democratizar a digitalização, manipulação e impressão de imagens, alargando o seu leque ao comum utilizador doméstico. Seremos capazes de compreender todo o significado do... leque?
Venha daí, siga-me até aos mais recônditos lugares deste mundo digital e juntos descobriremos os novos e excitantes tesouros da EPSON.
A Expedição (eu, o meu Mac e duas amigas nórdicas) avança sem que se façam grandes descobertas. Aqui e ali encontramos um ou outro digitalizador de slides (35 millimetrum), quase sempre demasiado caro ou demasiado complicado para o comum dos mortais, de aspecto tosco e lento. Seguimos viagem.
Imbuidos deste espírito conquistador, chegamos a um lugar, agradavelmente contrastante, de películas negativas e positivas. Contornos nítidos, excelente iluminação e grande qualidade de reprodução fotográfica... Humm... Não há dúvida... Estamos nos terrenos do digitalizador FilmScan 200 da EPSON. Schhhh... Vamos aproximar-nos...
Olhem! Ali enrolado naquele negativo do Tiago Petinga (famoso fotógrafo da revista Forum Ambiente). Que belo exemplar! Resolução óptica de 1200 x 2400 (aposto que, interpolados, deve dar uns 4800 ppp), 30 bits por pixel, todo o hardware e software para uma fácil instalação e já quase não contenho o meu Mac, louco (que está!) de entusiasmo!
Recolhemos uma amostra e partimos para novas paragens. Não precisamos, no entanto, de viajar muito. Imediatamente a seguir a uma horrível floresta de pontos agressivos e disformes, e depois do Mac ter de mostrar os dentes por três ou quatro vezes, lá conseguimos aterrar numa clareira reconfortante de papel alvo.
Andamos agora à caça da impressora Stylus Photo... As impressoras são como sabem uma das espécies mais espalhadas pelo planeta, constituindo mesmo uma praga em certos países. O novo espécime da EPSON cultiva uma certa distância dos seus velhos parentes e não é, por isso, fácil de avistar. Os nossos coraçõezinhos batem descompassadamente à medida que nos embrenhamos na densa vegetação de pontos MicroPiezo (o segredo da superior qualidade desta Stylus Photo). Ei-la! Brrr... Nem há uns meses, quando descobri o primeiro Tamagotchi me senti tão pequeno diante de tal maravilha. Toda ela respira tecnologia. AcuPhoto Hàlftoning, PhotoEnhance e mesmo QuickDry Ink, tanto quanto consigo vislumbrar! Mas mais haverá concerteza!
O tempo de colher mais uma prova e iniciamos o caminho de regresso. Que outras surpresas nos reservará este mundo? Estaremos nós preparados para elas? Eu epson... digo penso que sim!

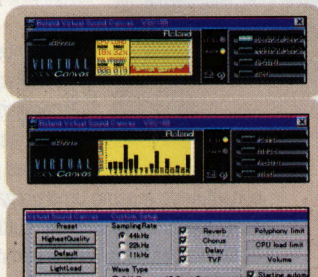
# SONAR

**Ari de Carvalho**
sonar@forum.pt

# O Sintetizador é virtual

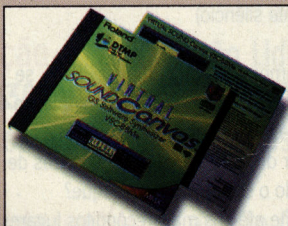
E pronto. Acabou-se. O PC e os sintetizadores "propriamente ditos" casaram-se de vez. Que nenhum profissional os separe.

Já falámos aqui das diferenças básicas entre um *.wav e um ficheiro MIDI. Já referimos igualmente uma nova ferramenta da Roland que dá pelo nome de PMA-5. E este mês vamos manter-nos fieis à marca e ao formato MIDI. É que a Roland acaba de lançar uma nova geração de sintetizadores - mas agora ao alcance de todos.

A "máquina" chama-se Virtual Sound Canvas; para os profissionais não será muito difícil de perceber de que se trata, mas para todos os outros convém explicar que o Sound Canvas é um módulo sintetizador: no fundo, um aparelho que lê e interpreta ficheiros midi, e que está disponível em placas internas para PC e Mac, bem como numa variada gama de módulos externos. Os preços variam consoante a qualidade e a quantidade de sons e efeitos, mas para termo de comparação considere-se que o mais fraco dos modelos se aproxima daquilo que todas as outras (e são muitas!) placas de som consideram ser o seu topo de gama. Em todos os sentidos, inclusivamente no preço, claro: o pior dos módulos está ao nível das melhores placas de som "vulgares", e ainda podem somar mais qualquer coisinha à factura que não vão enganados. Obviamente, trata-se de aparelhos particularmente dirigidos a compositores e profissionais do som.

Mas no entretanto veio a pequena revolução. A única coisa de que vai precisar é de uma placa de som que tenha a possibilidade de ler waves -esqueçam o módulo de MIDI propriamente dito, e experimentem carregar um programa de demonstração que responde pelo nome de VSC-55t (**http://www.rolandcorp.com/vsc/vscd.html** ou, se tudo correr bem, algures na inter@ivo deste mês).

O único problema é o de não podermos apreciar o som convenientemente, pelo limite de 50 segundos a que a demo nos obriga, mas mesmo em tão pouco tempo a diferença salta à vista - ou melhor, aos ouvidos.

Experimente correr o mesmo ficheiro MIDI com o VSC-55t, e depois através do MIDI da sua placa de som habitual.

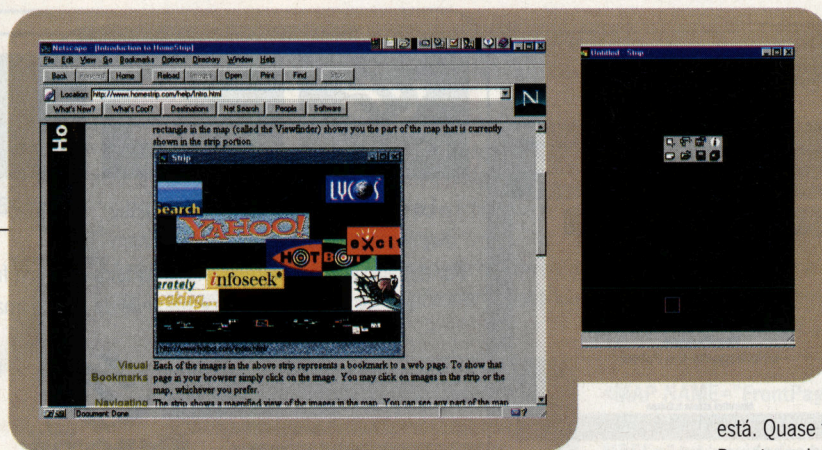
Na linha da nova geração de produtos, e com as capacidades que os novos processadores nos põem à disposição, o Virtual Sound Canvas é um software que substitui virtualmente o MIDI da sua placa de som, passando ele a interpretar e processar os respectivos sons, debitando-os como se de uma wave se tratasse. Em sistemas profissionais, o espírito deste software começa a ser lugar comum, mas noutro tipo de aplicações nem por isso. A DigiDesign, por exemplo, usa uma série de plug-ins no sistema ProTools que permitem ao utilizador recorrer a uma variedade de equipamentos virtuais, com equalizadores, reverberadores e outros, para todos os gostos. O utilizador está assim a poupar espaço, dinheiro, energia, e a necessidade de possuir vários módulos para poder processar diferentes efeitos em simultâneo. Estes plug-ins, da nova geração de equipamentos virtuais, usam os recursos das placas DSP mais os processadores das próprias máquinas em que elas estão instaladas.

O software a que me refiro no fundo não é mais do que seguir por essa linha de raciocínio, abrindo as portas a um novo mundo na qualidade do som. Estamos a falar de midi, e a versão de demonstração está aí, de graça. Quanto à versão VSC-55 "real", está à disposição de quem a quiser comprar, por cerca de 20.000$00; a versão mais profissional chama-se VSC-88Me, e neste caso, aí sim, estamos a falar de um verdadeiro sintetizador profissional virtual.

Quanto a recursos, a versão VSC-55t necessita de Windows 95, um processador Pentium a 60 MHz ou superior, 8 Mb de RAM (ou mais), 3 MB de espaço em disco para a demo - 25 Mb para a versão completa, e uma qualquer placa de som com capacidade para estereofonia de 16 bits, 22.05 KHz ou 11.025 KHz de sampling rate. Se tiver máquina que chegue, o software põe à sua disposição 226 sons, 9 drum kits, uma polifonia até 128 vozes (dependendo da capacidade da máquina), dois efeitos, e compatibilidade General MIDI e GS. Para a versão VSC-88Me as coisas já fiam mais fino: Windows 95, Pentium 166 MHz ou MMX, 16 Mb de RAM ou mais, 7 Mb de espaço em disco, e uma placa de som 16 bits estéreo que suporte um sampling rate dos 44.1 KHz aos 11.025 KHz (para 44.1 KHz é recomendado um Pentium com MMX). Nesta versão a oferta é maior: 546 sons, 15 drum kits, ambas permitindo a leitura de 16 instrumentos diferentes em simultâneo.

Feitas as apresentações, nada como experimentar uns ficheiros midi, mesmo que da versão demo se trate.

A fixar:
**http://hstites.crystalball.com/hstites/midis.htm** (MIDI files de Peter Gabriel e não só); **http://www.midifarm.com/files/midifiles/General_MIDI/** (uma verdadeira MIDI farm, com muitos MIDI para todos os gostos); e para terminar nada como **http://www.prs.net/midi.html**, (os Classical Midi Archives). De resto, deixo ao prazer de cada um o Navegar, que é preciso.

**João Vitória**
joao.vitoria@forum.pt

# Homestrip 1.1

Logo que vi este programa fiquei entusiasmado. Quando se tem uma lista de bookmarks que já ultrapassa os limites do razoável (na ordem dos mil sites) deixa de se perceber o que é o quê. Muitas vezes o que acontece é acabarmos por fazer uma limpeza primaveril fora de época, deitando fora bookmarks que afinal eram preciosos. Ou então, por uma questão de segurança, não fazemos as tais limpezas, e deixamos de conseguir encontrar aquilo que procurávamos. De uma maneira ou doutra é sempre frustrante. As horas que passamos na Web à procura de recursos vão por água abaixo. E como não saem muito baratas ficamos vagamente irritados.
Mas pode ser que agora isso acabe. Este programa traz-nos uma perspectiva completamente diferente. É mesmo muito diferente, ter os bookmarks como se da imagem de um site se tratasse. Quanto mais não seja, as coisas mudam completamente de figura.

A princípio pareceu-me ser uma ideia brilhante. Agora não percebo como é que consegui sobreviver tanto tempo sem isto.

O modo de utilização do programa é muito simples. Chamamos o HomeStrip (Windows 95, sim), já com o browser devidamente aberto. Clica-se no botão direito do rato na janela. Vai-se ao browser. Corta-se uma fatia do site que pretendemos guardar na lista de bookmarks, de preferência um logotipo ou uma imagem que o identifique facilmente. Cola-se no HomeStrip. E já está. Quase tão fácil como a receita para fazer cubos de gelo. Depois pode dispor as imagens como bem entender.
As imagens podem ser organizadas por grupos. Na janela pequena, em baixo, vai encontrar os diversos grupos. Na janela de cima visualiza o conteúdo de cada grupo. Cada uma das imagens é um bookmark. Para poder saltar para a página em questão basta carregar na imagem, seja na janela de cima ou de baixo. Para irmos mudando de grupo de bookmarks basta deslocar o cursor ao longo da janela de baixo.
Uma coisa curiosa: podem guardar-se os ficheiros de duas maneiras. Como um "strip file" (extensão .sr), que pode ser carregado a qualquer momento, ou directamente para uma directoria com HTML e classes de Java que permitem aceder ao strip através do browser sem necessidade de qualquer plug-in.
Acho que está tudo mais ou menos dito... e quase feito. Não vão ter de andar a perder o vosso precioso tempo de ligação a procurar e a fazer o download deste programa. Está aí mesmo ao vosso lado, na inter@ivo. Tenham apenas algum cuidado. Não caiam na tentação de guardar bookmarks visuais com imagens "au naturel" da Pamela Anderson e/ou outras que tais. Isto é, se tiverem alguém em casa que possa não achar muita graça ao pormenor. De resto, aproveitem ao máximo o brinquedo novo.

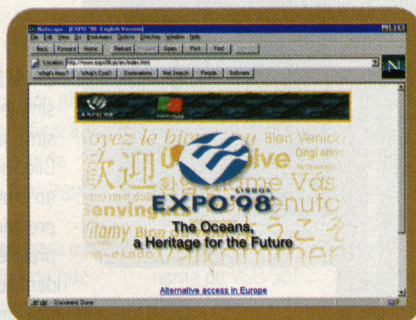
# Caso Prático

João Vitória
joao.vitoria@forum.pt

# Expo '98

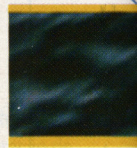
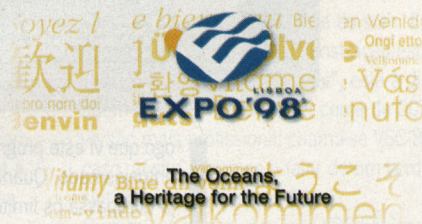
http://www.expo98.pt

## A Home Page

Gostei logo deste site. Em cima temos uma barra de navegação simpática, sem que se trate de uma frame independente. Vocês não sei, mas eu já começo a ficar farto de ver frames em todas as páginas. Esta barra de navegação não, e é mesmo muito simples. É só alinhar imagens com o mesmo tamanho, todas encostadas umas às outras.

logo.jpg

ingles.jpg

empty2.jpg

registo.jpg

Por debaixo da barra temos o logo da feira com um fundo a dar-nos as boas vindas. O mais curioso é tratar-se de quatro imagens separadas.

Depois, com a ajuda de uma discreta tabela invisível é muito simples montar as peças do puzzle:

```
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" noborder=" ">
```

Para as peças da barra de navegação abre-se uma célula só na primeira linha, a abranger depois as três colunas da tabela. As imagens entram todas de seguida, sem esquecer as que têm um link.

```
<tr>
<td align="center" colspan="3" nowrap>
<img src="logo.jpg" width="87" height="66">
<img src="empty2.jpg" width="70" height="66">
<a href="/pt/index.html">
<img src="ingles.jpg" border="0" width="82" height="66">
</a>
<img src=" empty.jpg" width="82" height="66">
<img src="registo.jpg" alt=" " width="100" height="66">
</td>
</tr>
```

Na segunda linha começam a entrar as imagens do logotipo:

```
<tr>
<td>
<a href="relogio.shtml">
<img src="homeesq.jpg" border="0" width="160" height="201">
</a>
</td>
<td>
<a href="/en/java/relogio/relogio.shtml">
<img src="homemeio.jpg" border="0" width="282" height="201">
</a>
</td>
<td>
<a href="relogio.shtml">
<img src="homedir.jpg" border="0" width="158" height="201">
</a>
</td>
</tr>
```

E finalmente a última linha, que também só tem uma célula, para compor o ramalhete:

```
<tr>
<td colspan="3">
<a href="relogio.shtml">
<img src="homebaixo.jpg" border="0" width="600" height="126">
</a>
</td>
</tr>
```

Não esquecer dois pormenores. Dentro de cada célula tem de se definir o atributo **border=0** para que não haja espaços vazios entre as imagens; atenção igualmente aos atributos que definem o tamanho das imagens **width="" height=""**. Este último facilita a vida ao browser.

Cada vez está mais difícil encontrar um bom site feito apenas com HTML. Java, CGI, ActiveX e outros que tais estão aí para marcar a diferença. Mas os "efeitos especiais" não substituem algumas noções básicas. Muita imaginação e um bom grafismo, é o conselho do **João Vitória**.

**Antes de se começar a montar um site há algumas preocupações a ter. Por exemplo, a quem é que o trabalho se destina, ou o que é que pretendemos transmitir. No caso da Expo'98 é bastante fácil. O objectivo principal será passar o maior número de informações acerca da feira e da sua estrutura e modo de funcionamento. O.K., mas e depois? A Expo'98 é uma oportunidade de ouro para podermos "vender" país, nem que seja como estância de férias (não estou a ver o que mais teremos para oferecer aos "estranjas", assim de repente). Mas como estância de férias não há de facto melhor: temos um clima porreiro, praias e paisagens de fazer inveja, uns hábitos alimentares óptimos (entenda-se refeições levezinhas...), e acima de tudo somos grandes anfitriões. Até na página de entrada da Expo'98 isso está bem patente. Está em Inglês, a alternativa aqui é o Português. Enfim... à portuguesa. Miufa de quem não se assume, digo eu.**

## 2 E Finalmente o Menu em Português

Continuando, cliquei na bandeira portuguesa. Desembarquei numa página exactamente igual à anterior, apenas diferente na medida em que o link desta vez nos encaminha para a versão inglesa. Insisto. Clico o logotipo e... finalmente um menu com alguma coisa na nossa língua.
A nível de HTML, nesta página, poucas são as diferenças, como de resto seria de esperar. Mesmo assim, continuando lá a tabela, algumas imagens são diferentes. No meio há um contador todo bonito ao estilo dos painéis da contagem decrescente para a Expo '98 (dias, horas, minutos e segundos, mais coisa menos coisa...). Outra diferença é a imagem de fundo. Sobre o mesmo cenário temos três imagens, cada uma um link. Desta vez o webmaster optou por fazer um image map:

```
<MAP NAME="FrontPageMap">
<AREA SHAPE="RECT" COORDS="468, 23, 576, 115" HREF="/pt/novidades.html">
<AREA SHAPE="RECT" COORDS="372, 33, 479, 64" HREF="/pt/novidades.html">
<AREA SHAPE="RECT" COORDS="224, 25, 329, 106" HREF="/pt/publilist.html">
<AREA SHAPE="RECT" COORDS="268, 92, 373, 119" HREF="/pt/publilist.html">
<AREA SHAPE="RECT" COORDS="36, 38, 161, 128" HREF="/pt/exposicao.html">
<AREA SHAPE="RECT" COORDS="121, 21, 218, 46" HREF="/pt/exposicao.html">
</MAP>
<img src="imgs/contador4.jpg" height="136" ismap usemap="#FrontPageMap" width="600" border="0">
```

Não é nada complicado. Seleccionam-se os pedaços das imagens que têm de servir de link e faz-se o mapa. Quando se inclui a imagem no código fonte é só incluir o atributo usemap para a imagem assim "mapeada" poder responder aos requisitos.

## 3 As conclusões

O resto do site não tem nada de mais no que diz respeito a HTML. Tem é uma infinidade de documentos.
Resta-nos aprender algumas coisas com este site. Os olhos são os primeiros a comer, por isso temos de ter muito cuidado com a disposição da informação. Boas imagens são palavra de ordem. Outra coisa importante é a quantidade de informação que cada documento tem. Há uma medida certa, e essa é uma das coisas boas deste site: não há excesso de informação em cada painel.

**Rosário Nunes**
rosario.nunes@forum.pt.

E antes como era? Antes da solícita Web? Antes dos polivalentes browsers dos dias de hoje? No tempo dos ecrãs negros, quando os computadores eram só para engenheiros e o rato nem existia. Por sinais de fumo ou por bits comunicar é um instinto que exige inspiração e muito trabalho.

# Sou newbie sim senhor! E depois?

## Ó tempo nao voltes para trás

Pois é, quando uns se entregavam ao som dos Beatles, outros preparavam laboriosamente o nosso futuro. Em 1962, J.C.R. Licklider falou pela primeira vez de uma "Galactic network": uma rede global, com dados e programas, à qual toda a gente poderia aceder de qualquer ponto do mundo.
Agradecemos aos visionários os novos mundos, e aos músicos também.
Porque isto não foi sempre assim. No tempo de todas as quimeras, não havia PCs, nem Macintoshes, nem Unix, nem o C. Nessa altura cada laboratório, cada empresa trabalhava para seu lado - era uma confusão de protocolos, de sistemas operativos e de hardware - tudo incompatível. Mas comunicar era preciso. As pesquisas iniciadas em 1969 pela DARPA - uma agência do Departamento de Defesa Norte-Americano vão dar ao TCP/IP, que se impõe definitivamente no final da década de 80. O TCP/IP (Transmission Control Protocol e Internet Protocol) é a linguagem universal falada por todos os computadores ligados em rede, corre em qualquer sistema operativo ou hardware e engloba vários protocolos standard.
Nos primórdios da Internet a comunicação só era possível pessoa a pessoa, via e-mail, ou através do comando "talk" do UNIX. O texto enchia os ecrãs - Ftp, Gopher, WAIS, uucp e Telnet foram os primeiros protocolos. Os sites Gopher e WAIS eram índices imensos do material disponível na rede de então, davam acesso às bases de dados e bibliotecas que foram crescendo e crescendo. Entre a Europa e Estados Unidos comunicava-se através da Usenet usando o protocolo uucp, o Ftp servia para puxar ou transferir ficheiros entre computadores, o telnet para aceder a outro computador e utilizar os seus recursos.
As interfaces gráficas (Graphical User Interface) chegaram bem depois. Nesta área, os louros podem ir para a Apple que, em 84, nos trouxe as janelinhas, os menus, os ícones, as caixas de diálogo que hoje tão bem conhecemos.
O protocolo para a Web, o http, foi o impulso final. O primeiro dos browsers, o Mosaic, deve ter sido uma festa. Em 1991, a Internet começa a sair do

**No início acedia-se por telnet ou gopher a uma base de dados em texto rude e pouco prática; agora acede-se via WWW, em modo gráfico.**

âmbito exclusivo dos laboratórios de pesquisa e dos organismos militares e é divulgada às universidades e ao sector comercial.
Hoje, aquilo que começou por ser uma rede privada das forças militares norte-americanas tornou-se uma obra de domínio público, mundial, a crescer diariamente.
As bases de dados foram transportas para a Web - no início acedia-se por telnet ou gopher a uma base de dados em texto (txt) rude e pouco prática;

## Como é que se faz

Primeiro (fundamental) há que ter um programa cliente de Telnet. Isto na Internet, como já deve ter percebido, funciona sempre com programas cliente de um lado (os programas utilizados pelos utilizadores normais, como nós), e os programas servidores, ou seja os programas que nos facilitam a informação e que são usados pelos fornecedores de acesso.

O programa cliente de telnet que usamos está preparado para emular diversos tipos de terminais virtuais (VT100, AINSI e VT102 são os mais correntes). Basicamente, isto significa que o programa consegue pôr diferentes tipos de máquinas a comunicar entre si.

O Windows 95 traz um cliente de Telnet integrado, simples e básico. Experimente só para ver como é. Clique na barra do "Start", seleccione a opção "Run". Na barra "open" escreva "telnet" ou "telnet exe". Abre-se uma caixa, com um menu de três opções apenas. Escolha Open - Remote System e aparece uma caixa mais pequenina onde pode ver tudo aquilo de que lhe falei - o IP, o porto, e o terminal. O mesmo computador pode ter diferentes aplicações, por isso temos de especificar qual a que pretendemos indicando o número de porto. Quando existe apenas uma aplicação, o número de porto por defeito é o 23.

Há duas coisas importantes a definir nas "Preferences" do telnet: seleccione o "Local Echo" (para poder ver o que escreve) e pode aumentar o "Buffer Size" (que é o número de linhas que o programa guarda em memória) para 50 ou 100.

### Os comandos

Os comandos de Telnet variam ligeiramente de sistema para sistema. Convém ler a informação que aparece no ecrã, normalmente dá-nos as indicações de que precisamos. Há sites que fornecem um menu de comandos e indicam a forma de os seleccionar. Se não for o caso, experimente o comando "help" ou "?" que provavelmente lhe dará a lista dos comandos existentes.

### Telnet via browser

Se na barra do endereço escrever um endereço telnet (tipo telnet://universidade.pt:porto) o browser lança automaticamente a aplicação telnet e estabelece a ligação pedida. Mas primeiro há que configurar essa aplicação. É só clicar em options/general preferences/apps. Aí escreve o caminho (path) da directoria onde está o programa telnet. Se se tratar do Telnet do Windows, normalmente basta escrever "Telnet" ou então "C:/Windows/Telnet:exe"

Telnet via browser é possível, mas não me parece que tenha grande vantagem. O melhor mesmo é sacar um programa Telnet mais sofisticado (decente) do que o do Windows e corrê-lo independentemente do browser.

Pode estar quase certo de que todos são melhores. A começar pela interface, que é mais gráfica, mais user-friendly. Além disso permitem personalizar ainda mais o programa - pode mudar as fontes, as cores de fundo, pode criar macros e triggers. As macros e as trigas são linhas de comandos definidas pelo utilizador. Pode, por exemplo, criar uma macro tipo para cumprimentar os colegas: "Bom dia a todos!" Assim, de cada vez que entrar no talker, a macro é executada e já não precisa de escrever a frase. Imaginam o jeito que isto não dá para matar automaticamente um monstrinho que tanto nos incomoda, ou mandar a boca da praxe a este ou àquele colega.

agora acede-se via WWW, em modo gráfico. O gopher teve os seus dias. O ftp é ainda um recurso valioso e muito apreciado, (sobretudo pelos que se interessam por software e jogos). O telnet revela-se também um recurso poderoso.

## A importância de ser Telnet

Telnet é um protocolo que permite aceder a um outro computador ligado à Internet e utilizar os recursos que esse computador possui. Foi concebido para correr independentemente dos sistesmas operativos e do hardware, precisamente para facilitar o acesso remoto de um computador a outro e permitir a comunicação. Muitos sistemas permitem o acesso público a toda ou parte da informação que disponibilizam. Por vezes indicam-nos o nome com que devemos entrar: Log in as "guest", "info".... O telnet foi assim muito usado para aceder às grandes bases de dados das universidades - aos catálogos das bibliotecas e a informação específica sobre os cursos - às bases de dados com informação metereológia e geográfica, ou com informação sobre organismos estatais. Claro, foi nos Estados-Unidos que isto tudo começou, e quase toda a informação que encontramos nestes moldes diz respeito sobretudo a este país. Ainda hoje existem bases de dados disponíveis via telnet. Mas a maioria já se mudou e instalou definitivamente na Web, uma casa bem mais sofisticada e onde os convidados se sentem mais à vontade.

nos para cumprir a nossa missão, que pode ser a de resolver enigmas, matar os monstros, explorar cavernas, salvar o nosso escalpe. Isto requer alguns conhecimentos, pelo menos o mínimo para nos sabermos orientar. Não esperem que os outros jogadores lhes ensinem a papinha toda. Portanto, antes de passar à acção, leiam se faz favor uma FAQ sobre o tema (imprescindível). Vão ver então que existem vários tipos de MUDs, e que nem todos são jogos. Os talkers (também conhecidos por Tiny ou Teeny-MUDs), por exemplo, oferecem um espaço virtual onde as pessoas se juntam para conversar. Os MOOs (Mud, Object Oriented) são também ideais para conversar, mas têm outra sofisticação. As salas virtuais são "decoradas" com objectos. Podemos interagir com os outros e com os objectos, e criar as nossas próprias salas. O mundo virtual é construído gradualmente por todos os que por ali passarem. Enfim, requer um pouco mais de dedicação do que os talkers.

Porém, o telnet tem outras utilidades. Dá muito jeito para quem tem acesso a uma máquina tipicamente UNIX, ou com outros sistemas multi-utilizador, que se encontram vulgarmente nas universidades ou nos laboratórios de engenharia. Um utilizador pode ter uma área de trabalho específica dentro de um servidor, isto é pode ter a sua conta (individual), à qual pode aceder de um outro computador remoto dando o seu nome e password. Quando está em viagem, ou mesmo em casa, pode continuar a trabalhar nos seus projectos como se estivesse diante do computador que está no trabalho. Também é possível aceder ao computador que tem em casa. Não sei se será muito útil - duvido que esteja a falar para gente que saiba programar, fazer cripts, e safar-se a debitar comandos numa interface de texto, chata e sem graça. Pois, isto não é propriamente um apetrecho para iniciados.

Mas para nós, newbies curiosos e empenhados, o telnet também dá muito jeito. Menos para trabalhar, mais para espairecer, para puxar pela cabecinha e pela criatividade. Faça telnet para um MUD, MOO ou talker e diga lá se não tenho razão. Elementar, meus caros ;-)

## Que conversa é esta?

MUDs, MOOs ou talkers, todos eles têm coisas em comum: são sistemas de conferência para vários utilizadores, que permitem comunicar em directo, e aos quais acedemos via telnet. Todos eles são espaços virtuais, com a sua arquitectura característica, elaborada "à imagem e semelhança" do seu god (a pessoa que cria e cuida da gestão do MUD). Todos têm os seus próprios comandos (embora haja muitos que são comuns), e as suas próprias hierarquias (de acordo com o nível do utilizador, este tem mais ou menos poder). E todos eles são considerados inúteis e ociosos por muito boa gente (normalmente por quem está de fora).

Nos finais dos anos 70 começaram a aparecer estes programas multi-utilizador. A tecnologia de então não permitia grandes aventuras, inclusive no sentido literal da expressão. Desenvolveram-se então jogos baseados simplesmente em texto, que criavam ambientes medievais e góticos retirados de outros jogos famosos como o Dungeon. O primeiro destes jogos multi-utilizador terá sido precisamente o Multi-User Dungeon que veio posteriormente a dar o nome a todos os jogos de aventura deste género.

Nos MUD vestimos a pele de uma personagem, designada por avatar, e preparamo-

## Talking heads

Para um iniciado neste tipo de coisas, convém talvez começar pelos talkers. São, por assim dizer, a forma mais simples dos MUDs e já dá para se familiarizar com este tipo de ambientes. É natural que a princípio tudo pareça um bocadinho confuso, mas acreditem que é muito simples. Quando nos ligamos, convém ler o que está no ecrã inicial - dá-nos sempre algumas indicações a ter em conta.

Assim que estabelecemos a ligação via telnet, aparece-nos um desenho em ASCII - a "porta" do recinto - e o "porteiro invisível" pede-nos um nome (um nickname/avatar) e uma password. Muitos exigem que nos registemos. Para isso temos de enviar um mail ao administrador do talker (o god), indicando o nosso nickname e o nosso e-mail. É uma medida que permite um maior controlo, caso haja algum abuso da nossa parte.

## Dá-me um sorriso

**Para expressar melhor a entoação da mensagem; para evitar algum mal entendido; para brincar apenas; os smileys ilustram e realçam os estados de espírito, são as carinhas e as caretas da nossa alma; com nariz ou sem nariz**

| | |
|---|---|
| :-) | boa disposição e simpatia |
| :-( | pena e tristeza |
| :-< | mesmo triste |
| :-D | gargalhada |
| :-P | alíngua de fora |
| :-> | sarcástico |
| ;-) | irónico |
| O:-) | anjinho |
| :' ( | buaaaaaa |
| :-9 | chlep, chlep |
| :-“ | beicinho |
| :-*** | beijinhos |
| :-/ | céptico |
| :\|\| | zangado |
| :-7 | perverso |

## Os comandos mais vulgares

Faça:

| | |
|---|---|
| .help | para saber com que comandos se pode coser |
| .who | se quiser saber quem veio para jantar |
| .map | e tem um plano de todas as salas |
| .look | para controlar os colegas que estão na mesma sala |
| .go <sala> | quando lhe apetecer dar um saltinho até à "sala" |
| .rmail | para ler o correio que lhe enviraram |
| .smail <ivo> | se quiser deixar uma mensagem no correio do "ivo" |
| .dmail | esvazie a caixa do correio |
| .examine <ivo> | olha o perfil que ele criou! estava inspirado... |
| .t <ivo> | e diga ola ao "ivo" |
| .to <ivo> | aproveite e diga-lhe também que gosta muito dele, mas olhe que toda a gente na mesma sala vai ouvir |
| .kill <ivo> | se ele estiver a estragar o ambiente, mas o ivo não é desse género... |
| .quit | quando estiver farto, quando descobrir que está atrasado, ou quando tiver mesmo de ser |

- Tal como no e-mail, nunca escreva com acentos
- Como deve ter reparado, os comandos começam por um ponto
- Alguns comandos podem ser abreviados,isso aprende-se depressa, com o passar dos anos
- Quando ouvir falar em Lag já sabe: as coisas que escreve só aparecem no ecrã meia hora depois
- Se não conseguir entrar, provavelmente o servidor está em baixo, tente outro dia
- Se quiser subir de nível, tem de ser amigo do god ou lembrar-lhe que já merece uma promoção
- Mas não peça uma promoção,faça-se difícil
- Faça aos outros aquilo que gosta que lhe façam a si
- Acredite em tudo o que lhe dizem, mas não seja ingénuo

Divirta-se :P

O nickname, dizem, é muito importante, é por ele que vamos passar a ser conhecidos. De facto, torna-se uma espécie de alter-ego, e acabamos por nos habituar a ele como nos habituámos ao nome com que fomos baptizados. Depois de passarmos a porta, tem-se literalmente a sensação de cair, e quando olhamos em volta estamos numa sala. É a sala da confusão, por onde entra toda a gente, pelo que é natural que estejamos acompanhados. Voilá, estamos por nossa conta. Há que partir à descoberta.

É compreensível que se sinta deslocado. E é até provável que ninguém fale consigo, a não ser que tenha um nome flamejante. Meta-se com os outros, é a melhor maneira de começar - de uma forma simpática e inteligente, claro, se quiser conquistar algumas simpatias.

Todos os talkers têm um conjunto de níveis que são atribuídos aos seus utilizadores e que lhes conferem mais ou menos poder, ou seja mais ou menos comandos. Os recém-chegados são normalmente os newbies, e pouco mais podem fazer do que falar com os outros. Os mais avançados na hierarquia têm poderes para, por exemplo, castigar ou até mesmo matar os que estão abaixo do seu nível. Não se horrorize, aqui há mortos mas não há cadáveres. Há pessoas a gritar, mas nada de dores de ouvidos. Pode haver cenas de pancadaria, mas ninguém se aleija. E quando se abre uma garrafa de champagne, a seguir não há copos para lavar.

Faça um "help" para saber quais os comandos ao seu dispôr. Se não perceber, peça ajuda. Vai ver que ao fim de pouco tempo já se sente à vontade. Tão à vontade que já pede promoções ao god, ansioso que está por dominar aqueles comandos todos a

**Num mundo virtual, todos os olhos se voltam para o nosso discurso. Dele pode sair um corpo, uma imagem, uma atitude.**

que os caloiros não têm direito. Principalmente o "kill", que nos faz sentir fortes e poderosos, não é? (Bom, justiça seja feita, isto não vale para toda a gente). Experimente e tire as suas conclusões. Os talkers são as pessoas. Faça um "examine" às vivalmas presentes, e respire o ambiente. Pode ser que até nem ache graça, que não tenha a ver consigo. Lá dentro é como cá fora - haverá aqueles com quem gosta de conversar ou desconversar (no bom e mau sentido), aqueles que apenas conhece de vista, e as amizades virtuais podem vir a ser bem reais.

## Abre-te Sésamo

A comunicação em tempo real é muito provavelmente a qualidade mais sedutora da Internet. Poder falar, jogar e interagir com outras pessoas num mundo virtual é no mínimo interessante, para não dizer irresistível. Ainda mais considerando que essas pessoas nos são (normalmente) desconhecidas e que podem estar na outra ponta do mundo. Sim, é estranho e pode até ser intimidante falar com pessoas que não conhecemos, pessoas sem corpo e cuja cara é um nome (às vezes bem esquisito). Ou talvez não. Talvez seja mais fácil libertar assim o que há dentro de nós, dar largas ao nosso ou nossos alter-egos, manifestar os nossos anseios. Mas, no fundo, o que importa no meio disto tudo, o que fascina e seduz, é poder descobrir pessoas (amigos quem sabe) num monte de linhas, num espaço inventado, onde socializar só depende da criatividade. O que nos atrai e desafia é não termos mais nada a que nos agarrarmos senão essas linhas reveladoras, expressões que nos conquistam ou afastam, deixas que nos fazem reagir, conversas que acabam por criar relações - virtuais ou não. Num mundo virtual, todos os olhos se voltam para o nosso discurso. Dele pode sair um corpo, uma imagem, uma atitude. Há que despertar todos os sentidos e exercitá-los na nossa escrita.

Virtualmente, o impacto da nossa presença depende do engenho, do espírito, da amabilidade das nossas palavras. Há as que são bonitas, há as que são feias, imbecis até, há as discretas, as entusiasmadas... São muitas. E as palavras no ecrã podem ter um embate especial, evocar emoções, arrancar gargalhadas - solitárias e disparatadas só para quem assiste de fora. E não estou a falar de um desentorpecimento da escrita, mas talvez do nascimento de uma nova linguagem. Uma linguagem saída naturalmente da coexistência com uma tecnologia. Nesta rota de colisões que é o mundo da emotividade, todos os objectos contam, todas as referências nos moldam e são muitas as linguagens que se apreendem.

**A Rosário agradece muito aos colegas do P.V. a colaboração e a paciência, durante a sua pesquisa, e promete que voltará a melgar. :-) ******

## Entretenha-se ;)

Hytelnet (sobre Telnet)
**http://library.usask.ca/hytelnet/**

The MUDdex (a História dos Muds)
**http://www.apocalypse.org/pub/u/lpb/muddex/**

Internet Spec List (sobre MUDs)
**http://afarensis.graphcomp.com/info/mud/**

MUD FAQ
**http://www.owt.com/mudfaq.html**

Basic Information about MUDs and MUDding
**http://www.lysator.liu.se/mud/faq/faq1.html**

Rosenpages (sobre talkers internacionais)
**http://www.sgi.net/~jon/chatlist.html**

Nuts Talkers FAQ
**http://amaterasu.math.orst.edu:8080/~sharpej/information/faq.html**

Smileys e acrónimos
**http://www.pr-soft.demon.co.uk/myworld/irc/smilacro.htm**

# neCtar

Selecção de Marcos Palmeira

## Sem Televisor!

**O Quê?** Net Texto ou seja o teletexto da RTP na Net.
**Onde? http://www.automail.pt/~mvitorino/nettexto**
**Embrulho:** Igual ao teletexto da RTP, o que não seria obrigatório acontecer. Por isso é muito pouco trabalhada graficamente. O teletexto sempre me lembrou os antigos ZX81, esta página também.
**Conteúdo:** Seria redundante abonar as virtudes relativas dos serviços tipo teletexto, alias não escrevo para isso, a página mencionada cumpre exemplarmente a transposição pretendida. Temos assim informações sobre temas como por exemplo noticias nacionais e internacionais, economia, cultura, tempo, jornais ou ainda alguns serviços de carácter mais urgente como farmácias, câmbios, totobola, etc. No entanto uma pergunta não deixa de me ocorrer: Trará alguma mais valia a existência de tal serviço na Net ou será mais uma página para encher largura de banda?
**E dá vontade de voltar?**
Caso sejam maníacos da informação via computador, eu por mim prefiro aceder ao teletexto pela televisão, é muitíssimo mais rápido.
**Factor Uau!:** A página sobressai de facto, pela diferença gráfica que marca com outras da Net. De resto...
**O.K.:** Caso não exista uma televisão num raio de 500km ou estejamos no estrangeiro e queiramos receber alguma notícia do pais (neste último caso sugiro que se consulte antes um jornal on-line).
**K.O.:** O aspecto "quadradão" e a utilidade do serviço...
**Status Quo:** :-( Mau

## Lusofonias

**O Quê?** Portugal em Linha, página para fazer a ponte entre comunidades lusófonas.
**Onde? http://www.portugal-linha.pt**
**Embrulho:** Arrumadinho, sem no entanto trazer absolutamente nada de novo. Era capaz de a rotular pelo aspecto e sem ser perjorativo como tipicamente made in Portugal. Algumas imagens sofrem do sindroma de terem sido trazidas de um background diferente ou seja o border está mal cortado.
**Conteúdo:** Afinal uma boa e inovadora ideia. Ser capaz através de uma página conseguir fornecer informação e contactos a quem está a milhas de distância pode não parecer assim tão radical, tendo em conta que se está na Internet, mas só quem não estudou ou trabalhou lá fora é que não pode perceber bem a utilidade de um serviço deste género. Muitas vezes até para encontrar um parente esquecido ou alguém que saiu da nossa vida há muito tempo.
Podemos aceder a alguns jornais em português, a um interessante forum lusófono, tem uma vertente artística com uma galeria e uma secção poética e tenta dar um panorama geral sobre acontecimentos decorrentes no pais.
**E dá vontade de voltar?**
Acredito que tem certamente muita utilidade para determinados navegadores, estes certamente virão aqui frequentemente.
**Factor Uau!:** Graficamente é mais ou menos o que não permite grandes voos. Dai que...
**O.K.:** A ideia merece os meus parabéns e tecnicamente para além de estar muito arranjadinha foi bem executada.
**K.O.:** Graficamente podia ir muito mais longe. Ainda sofre do facto de ser uma página muito jovem, por isso precisa de mais conteúdo participativo.
**Status Quo:** :-| Suficiente

## Corto Maltese

**O Quê?** Hugo Pratt. Página de tributo.
**Onde? http://artemis.arcadis.be/pratt**
**Embrulho:** Sinceramente ainda é nas páginas de ou sobre banda desenhada que encontro alguns dos trabalhos mais interessantes sob o ponto de vista estético, talvez porque quem as realiza pelo óbvio do conteúdo também tem essa preocupação em mente. Esta é ligeira, simples e bonita.
**Conteúdo:** Não me importava que esta homepage fosse sobre mim, não pelo que Pratt realizou em vida (claro que gostava ter feito o que fez!), mas sim pela estrutura e simplicidade com que está tudo apresentado. Sem ser uma coisa do outro mundo, dá para ficar com um conhecimento muitíssimo bom do autor do entre outros personagens Corto Maltese, marinheiro sem pátria que um dia decidiu fazer a sua própria linha da vida com uma navalha porque não gostava da que tinha. Entre as várias rubricas disponíveis destaco uma infelizmente só disponível se escolhermos a língua francesa, que é a Scorpions dedicada a uma unidade militar que aparece na colecção de Corto Maltese chamada "As Etiópicas".
**E dá vontade de voltar?**
Sim, Pratt é um marco da 9ª arte europeia e a actualização da página promete bastante nesse sentido.

**✱Factor Uau!:**
Com certeza, pela clareza e simplicidade do grafismo.

**✱ O.K.:** Muito completa na informação que contém. Imagens de muito boa qualidade e tudo tratado com bom gosto.
**✱ K.O.:** Nada a declarar.
**✱ Status Quo:** :-) Bom

## Ligações à Geografia

**O Quê?** Geografia Física - Colecção de Links.
**Onde? http://www.ul.pt/~gtvieira/links.htm**
**Embrulho:** Extremamente vulgar, é uma colecção de links para estudiosos e neste sentido percebi bem que o embrulho atinge perfeitamente a meta estabelecida.
**Conteúdo:** Uma colecção de links é uma colecção de links, se hoje em dia existem revistas cujo conteúdo é apenas um directório destes, então algum valor há-de ter. Esta chamou-me a atenção pela particularidade e exaustividade com que foi tratada, de certeza que lhe antecedeu uma pesquisa mais ou menos bem elaborada pela Internet, vai com certeza servir de muito a quem estiver a ler e lhe interessar o tema.
**E dá vontade de voltar?** A mim não, sou de outra engenharia. Agora os meus amigos do planeamento regional já me agradeceram a dica.
**✱Factor Uau!:** É apenas um directório sobre o tema, por mais bem elaborado que esteja não me põe aos pulos.
**✱ O.K.:** Está completo e percorre várias secções como Climatologia, Geomorfologia, Quaternário, SIG e ainda algumas páginas pessoais de geógrafos físicos.
**✱ K.O.:** Ok, agora vou dar uma no cravo... podíamos pegar nesta base de partida e fazer uma página explicativa do tema e tornar o todo mais apelativo.
**✱ Status Quo:** :-| suficiente

## Olh'o Jornal!

**O Quê?** JnoPT - Jornal não oficial da Usenet portuguesa.
**Onde? http://www.jnoup.ip.pt**
**Embrulho:** Tenta parecer a capa de um jornal de carbono, como tal tem o aspecto de uma página que ainda está a ser tratada por um programa de "publishing". Não está má, mas também não impressiona.
**Conteúdo:** Tenta dar uma ideia de algumas matérias respeitantes à própria Usenet. Algumas caixas noticiosas mais ou menos interessantes, um bocado generalista em certos casos. Relata os resultados das votações que ali vão decorrendo. Atenção ao facto de que um simples registo de utente pode valer 75h grátis de Internet. Possibilidade de consultar uma FAQ da própria Usenet. Uma referência para os fanáticos.
**E dá vontade de voltar?** De quando em quando, sempre que algo de mais explosivo acontecer na Usenet.
**✱Factor Uau!:** A Usenet gera sempre muita polémica, esta página pode vir a ter discussões interessantes. Hoje não tinha...
**✱ O.K.:** A actualização diária e o facto de parecer ser um serviço bem apoiado.
**✱ K.O.:** Não ter assim TANTO interesse e não apresentar soluções novas.
**✱ Status Quo:** :-| suficiente

## Verde. Muito Verde

**O Quê?** PORTUGAL GOLF - Informação relativa a tudo o que estiver relacionado com o golf em Portugal.
**Onde?http://www.portugalgolf.pt/**
**Embrulho:** Verde e Branco, a condizer com os tacos e a bola. Bonito e 100% eficaz para o público alvo.
**Conteúdo:** Aposta numa imagem muito moderna, com gráficos animados e em três dimensões. É uma agência nova, com DJ portugueses e internacionais, a página a pretender promover as festas organizadas pela agência (está aqui uma lista completa de eventos) e os CD por ela editados. Depois há mais alguma informação satélite, como uma entrevista ao DJ Darren Price ou os inevitáveis links temáticos. A lista dos DJ da X-Club é já bastante extensa – a página é que peca pela muito pouca informação sobre cada um. Mas sempre há como contactar as celebridades em causa e receber o necessário feedback, caso se esteja interessado.
**E dá vontade de voltar?** Se praticasse este desporto com certeza que dava uma olhada à página sempre que viajasse. Nunca me passou pela cabeça a existência de tantos campos.
**✱Factor Uau!:**
Sim! Pena os tacos custarem uma pipa de massa, senão...
**✱ O.K.:** Grafismo, conteúdo, estrutura, enfim...só não tem som.
**✱ K.O.:** O golf é sem dúvida um desporto elitista.
**✱ Status Quo:** :-) bom

## Interioridades

**O Quê?** É a Voz do Nordeste. Homepage deste jornal.
**Onde? http://www.bragancanet.pt/voznordeste**
**Embrulho:** Se existir um "look" regionalista então ele está aqui e é igual em quase todos os jornais de quase todos os distritos. Não vai mais longe do que a versão em carbono o que é francamente mau dadas a possibilidades perdidas.
**Conteúdo:** Um editorial. Algumas (muito poucas) notícias tiradas do jornal do mesmo nome, já agora de tiragem quinzenal. Muito pouco para quem pretende ter uma versão de um jornal on-line. Sinceramente só este conteúdo não justifica o trabalho.
**E dá vontade de voltar?** Não.
**✱Factor Uau!:** Nenhum.
**✱ O.K.:** O esforço (de salutar!) existente no facto de um jornal desta dimensão querer estar na Internet.
**✱ K.O.:** Estragar esse esforço com uma página uns furos abaixo do merecido.
**✱ Status Quo:** :-( Mau

## Vida Digital

**O Quê?** WormHole M.U.D. - Multi User Dungeon com várias Space Operas como pano de fundo.
**Onde? telnet moo.innots.co.uk 3000**
**Embrulho:** Inexistente. É uma MUD e como tal tudo se passa no reino do ascii, como ainda não dou muito valor a ascii-art...
**Conteúdo:** Ambiente de convívio muito amigável, existe nitidamente gente cujo intuito é tornar a vida do NEWBIE num passeio muito agradável. A temática está centrada nas séries como Star Trek, Star Wars, Espaço 1999, mais algumas que não consigo descortinar e tem áreas dentro destes temas todos para o provar. A jogabilidade contudo está melhor balanceada para uns níveis de aprendizagem do que para outros, felizmente que para o iniciado está tudo muito bem. Frequentado por uma população

sobretudo britânica como era óbvio pelo endereço, mas em que é frequente encontrar gente dos lugares mais remotos possíveis e a jogar as horas mais impossíveis (para nós!). Vale muito pelo interface bem trabalhado e desenvolvido (boa equipa de programadores por trás) que evoluiu desde a ultima versão da CircleMud.
**E dá vontade de voltar?**
Um bom ponto de partida para este tipo de vida dupla.
**Factor Uau!:** Para bom entendedor meias palavras bastam, Wup'Ass.
**O.K.:** Bom esforço de actualização e desenvolvimento. Bom ambiente de jogo entre as pessoas.
**K.O.:** Um bocado lenta nas horas de maior tráfego. O Gorg já não aparece...
**Status Quo:** :-) Bom

## Au sobre Azul

**O Quê?** Tabela periódica dos elementos.
**Onde? http://www.fis.uc.pt/st2/**
**Embrulho:** Pouco trabalhado e muito trabalhador. Uma tabela (mapeada) simples, umas frames, umas fotografias de uns cientistas e já está.
**Conteúdo:** Lembram-se daquelas tabelas periódicas dos elementos que tínhamos de comprar no nosso tempo do liceu, o resultado é (quase) o mesmo. Mais completa sem dúvida, pois fornece muito mais informação sobre todos os elementos envolvidos, desde o historial, propriedades, ocorrências e aplicações dos mesmos. Não tinha a história da descoberta dos últimos elementos da tabela, facto que muito me intrigou.
**E dá vontade de voltar?**
Academicamente falando, a página tem o seu elevado interesse, agora que o ministro quer pôr todas as escolas na Internet podem ser iniciativas do género que sirvam de motivação para muita gente.
**Factor Uau!:**
Uma tabela não é propriamente o que eu chamo de excitação.
**O.K.:** Um site que deve existir sem dúvida, tem informação e tem interesse.
**K.O.:** Não explora o seu potencial porque não é muito apelativo graficamente. Neste campo ainda tem muito que andar.
**Status Quo:** :-| suficiente

## Datas da cultura Lisboeta

**O Quê?** Agenda Cultural de Lisboa.
**Onde?http://portugal.hpv.pt/lisboa/agenda/**
**Embrulho:** Excelente. Bem trabalhado, muito clássico.
**Conteúdo:** É uma agenda de actividades para os alfacinhas e não só. Serve para consultar sempre que se procure qualquer actividade cultural na grande metrópole, seja antes de se fazer uma viagem ou para programar uma noite com os amigos. Também tem uma secção dedicada a publicações e arquivos o que é sempre interessante. Museus e bibliotecas não iam faltar também à chamada, claro. Aceitam correcções e sugestões não incluídas.
**E dá vontade de voltar?**
Sim, ainda acredito nas noites de Lisboa. Por isso'bora nessa...
**Factor Uau!:**
Depende do que encontrarmos na agenda, mas acredito que Lisboa tem sempre muita animação.
**O.K.:** Funcional, gira e cómoda. Serve o propósito para que foi criada.
**K.O.:** Excesso cometido na quantidade de propaganda da empresa que concebeu a página.
**Status Quo:** :-| suficiente

## Tarecos

**O Quê?** Richardo Santhos - Página pessoal.
**Onde? http://minerva-2.inesc.pt/~cma/friends/rik/**
**Embrulho:** Muito acima da média encontrada nas homepages pessoais, dai a merecida inclusão. "Look" engraçado e original, recorrendo a algumas animações e bom tratamento de imagem.
**Conteúdo:** A inevitável bibliografia. E alguns temas escolhidos pelo autor como o seu Tareco (com esta ias estragando tudo!), Dragonball Z, BD World, Java (olálá!) e claro links! A apresentação dos temas é sempre muito bem feita e com bons gráficos a acompanhar, vê-se que se perdeu algum tempo na concepção e foi muito bem gasto. Um bom exemplo de homepage para quem estiver a pensar fazer uma.
**E dá vontade de voltar?**
A homepage propriamente dita: Não, porque a vida do rapaz não me interessa. Mas, as sua rubricas de BD estão engraçadas e valem a pena revisitar a ver se evoluem.
**Factor Uau!:**
Sim, porque o nível esperado nas homepages pessoais não costuma ser tão elevado.
**O.K.:** O Java do rapaz é excelente e o tratamento gráfico também.
**K.O.:** O tareco está a mais, devia arranjar uma namorada.
**Status Quo:** :-| suficiente

## Todos diferentes, Todos iguais

**O Quê?** SOS RACISMO - Página anti-racista.
**Onde? http://www.terravista.pt/nazare/1064/**
**Embrulho:** Dualista. Iconografia a preto e branco. Original no grafismo utilizado, pensado correctamente de acordo com o tema abordado.
**Conteúdo:** Contém várias rubricas explicativas sobre a organização e suas actividades. Os seus contactos e como obter informação dela. Uma lista (pequena) sobre publicações anti-racistas e claro está TAMBÉM links anti-racistas. A simplicidade com que tudo foi executado agradou-me bastante de inicio, no entanto quando sai tinha a sensação que muito ainda havia por fazer, exactamente como contra o racismo...
**E dá vontade de voltar?**
Sempre que for necessário e útil.
**Factor Uau!:**
Mais ou menos, o design é original e vale por isso mesmo.
**O.K.:** Pela presença indispensável na Net. Grafismo diferente.
**K.O.:** Pelo conteúdo ainda pequeno.
**Status Quo:** :-| Suficiente

## Meias, lingerie...

**O Quê?** PLF - Meias e Collants, lda.
**Onde? http://www.galosnet.pt/plf/**
**Embrulho:** Está para as homepages como o Made in Portugal está para a música ou o Top 5% para a Internet, reflecte de certo modo a pobreza do universo nacional em termos de gostos.
**Conteúdo:** É honesto ou seja é sobre uma empresa, por isso apresenta-a, mostra os seus produtos, promete shopping on-line (ainda não está a funcionar) e deixa o seu contacto. É um exemplo de como a indústria portuguesa começa a preocupar-se com a Internet, a ver um mercado potencial não só neste pequeno território.
**E dá vontade de voltar?**
Para mim não. Uma nova imagem é essencial.
**Factor Uau!:** Sim! Pela negativa.
**O.K.:** O esforço em estar presente activamente na net como mercado potencial, coisa que nem todos os industriais foram capazes de descobrir.
**K.O.:** Péssimo grafismo, diria mesmo que é horrível.
**Status Quo:** :-( Mau

## Jesuítas

**O Quê?** Página dos colégios dos jesuítas.
**Onde? http://www.ppcj.pt**
**Embrulho:** Sem grandes atributos gráficos, mas minimamente engraçado. Página de entrada bem elaborada.
**Conteúdo:** Como seria de esperar aqui são mostradas e apresentadas as reflexões e actividades que este grupo eclesiástico exerce no território nacional. Mostra as suas instituições e os seus particulares objectivos fielmente representado no Ideário apresentado numa das sub-páginas. Recorda também um dos antigos colégios já não existentes. E claro links, não só sobre jesuítas...vale a pena ver o que eles recomendam.
**E dá vontade de voltar?**
Depende da fé de cada um.
Factor Uau!:
Sim, ver os jesuítas aqui pode trazer surpresa e com uma página jeitosa.

✱ **O.K.:** O domínio do Html não é mau e o grafismo sem impressionar é cuidado.
✱ **K.O.:** Pouca uniformidade entre a primeira e as páginas subsequentes, esta é necessária para dar a entender pelo menos que ainda estamos no mesmo site.
✱ **Status Quo:** :-| (suficiente)

## Muitos Impérios

**O Quê?** Segundo Império - Página de debate social?
**Onde? http://www.ipcr.pt/sec_emp/**
**Embrulho:** Básico. Já agora nulo, mas os rapazes não devem perder tempo com coisas tão mundanas.
**Conteúdo:** Repensar a sociedade em conteúdo e forma é um grande bico de obra mas é o que se propõe esta sociedade de debate. Daquelas páginas que nos leva logo a pensar que instituições ou partidos ou lobbys estão por trás. Palavrões como DEMOSOFIA, SOCIALISMO COGNITIVO, EXISTÊNCIA CULTURAL estão na ordem do dia e estruturadamente estão três foruns de debate abertos: Cultura e sociedade, Economia e Politica. Estes estão divididos em bases teóricas e propostas apresentadas, tanto o conteúdo de uma como de outra parte não deve ser analisado de animo leve pois pela leitura em diagonal efectuada por mim apercebi-me que ia demorar mais do que me era permitido, de qualquer forma fiquei interessado pela leitura.
**E dá vontade de voltar?** Com certeza, existe muita dúvida por tirar. Principalmente aquela: onde querem eles chegar com isto?
✱**Factor Uau!:** Sim! Porque é uma coisa muito diferente de encontrar.
✱ **O.K.:** Repensar a sociedade faz mexer os neurónios e isso é bom.
✱ **K.O.:** O design é do mais horrível alguma vez visto.
✱ **Status Quo:** :-| suficiente

## Java Secrets

**O Quê?**
Secret Sid Hints, Tips & Java.
**Onde? http://www.i-way.co.uk/~sid/secret.html**
**Embrulho:** Psicadélico QB, pelas cores empregadas e pelos gadgets e jingles usados.
**Conteúdo:** Um sitio exclusivamente dedicado aos truques possíveis e impossíveis (verdade!) com a linguagem Java. Montes de rotinas para aprender (humm, humm copiar não vale!) e sobretudo um site para aprender. Contém aquilo que todas as páginas deviam ter, um mapa de orientação, sempre útil quando a informação é em demasia e precisamos saber como chegar a ela. Muita applett explicada e para download é coisa que não se encontra todos os dias de mão beijada.
**E dá vontade de voltar?** Sim, sempre que posso beber aqui novos conhecimentos.
✱**Factor Uau!:**
Ena! Vai depender dos nossos conhecimentos em java, ou então nem sequer nos interessa para nada.
✱ **O.K.:** Algumas soluções originais, ou então aquelas velhos truques que nunca soubemos fazer. Tudo a mão de semear.
✱ **K.O.:** Se calhar aquele amarelo doentio até foi uma má ideia.
✱ **Status Quo:** :-) bom

## No mundo da Lua

**O Quê?**
A sociedade para o anacronismo criativo.
**Onde? http://www.sca.org**
**Embrulho:** Muito pobre, com meia dúzia de símbolos, mapas e fotografias apenas, o que é de lamentar para uma sociedade tão imaginativa.

**Conteúdo:** Existe algures um grupo de pessoas, que por acaso até são muitas, que não estão nada satisfeitas com o facto de viverem em pleno século XX, por isso decidiram entre elas recriar a sua época favorita: a idade medieval. Assim este grupo de pessoas a nível mundial, paralelamente ao existente na nossa sociedade também decidiu criar para si mesmo governos (neste caso são mais Reis e Rainhas), Leis, etc tudo segundo a idade medieval. Nesta página podemos saber das suas actividades, regras, pontos de encontro, regras de cavalaria e combate (Sim! É claro que existem torneios em que acaba tudo com umas boas nódoas negras) e tudo o que possa interessar a quem esteja um bocado por for a da nossa era.
**E dá vontade de voltar?**
Nem toda a gente poderá pensar em vir aqui, resumidamente nem toda a gente tem imaginação.
✱**Factor Uau!:** Com certeza! Uma coisa assim não se vê todos os dias. A dada altura até parece que é tudo muito a sério.
✱ **O.K.:** A originalidade e o detalhe com que tudo é pensado. Uma análise mais cautelosa deu comigo a confirmar as fontes usadas nos trabalhos efectuados.
✱ **K.O.:** Muito feia, a heráldica das regiões não chega para adornar uma página que podia ser completamente for a do comum e bonita.
✱ **Status Quo:** :-| suficiente

## Pontos Azuis

**O Quê?** The Blue Dot....o ponto azul. Uma galeria virtual de trabalhos artísticos.
**Onde? http://www.thebluedot.com**
**Embrulho:**
Fabuloso! Certas coisas devem ser vistas por toda a gente.
**Conteúdo:** Bem, este site é muita coisa junta pois pode englobar de cada vez que é reformulado um pacote de trabalhos muito heterogéneos. Uma coisa é garantida a originalidade dos mesmos nunca foi (por mim!) posta em causa e de cada vez que aqui venho encontro sempre algo que tenho a pena de não ter sido eu a fazer. Desta vez gostei especialmente duma exposição de fotografias de Gárgulas através da Europa, das montagens fotográficas de um tal

J.K.Potter e uma exposição chamada "the manipulator" da Jill Greenberg. Se calhar vão reconhecer algumas fotografias.
**E dá vontade de voltar?**
Claro que sim, sempre.
**✱Factor Uau!:**
Grande ou pequeno depende da exposição.
**✱ O.K.:** Normalmente pela irreverência da arte envolvida na página. Um conjunto muito poderoso de criativos.
**✱ K.O.:** Nada a assinalar.
**✱ Status Quo:** :-) bom

## Star Wars

**O Quê?** Spaceport 94 - Porto de abrigo para soldados imperiais da Guerra das Estrelas.
**Onde?http://www.vaultbbs.com/~tjacobs/db94.html**
**Embrulho:** Tipo papel de parede num hotel de terceira classe nos anos setenta. Tudo muito creme para o meu gosto.
**Conteúdo:** Zilionésima colecção de links sobre o inesgotável universo da Guerra das Estrelas. Desta vez a variante oferecida tem a ver com o facto de rebeldes não serem permitidos a vasculhar pelo site for a dado toda a informação só ter interesse relativo para os fanáticos do Império. Não são esquecidos os jogos da Lucas Arts sobre o tema e aqui podemos recolher muita informação sobretudo para o Tie Fighter e o Dark Forces.
**E dá vontade de voltar?**
Quantas vezes ainda aguentamos ouvir (ler) a long time ago in a galaxy far away?
**✱Factor Uau!:**
Hummm...muito pequenino de facto.
**✱ O.K.:** Sempre simpatizei mais com o Vader e o Imperador até que tinha pinta a lançar os raios pelas mãos. Morte aos rebeldes...
**✱ K.O.:** Algo me diz que a informação aqui não está de todo livre dos olhares rebeldes, mas afinal é só mais uma colecção de links.
**✱ Status Quo:** :-( Mau

## Alien

**O Quê?** H.R. Giger - master os the macabre
**Onde? http://www2.hmc.edu/~sbooth/giger.htmlx**
**Embrulho:** Abaixo do que seria de esperar para um adorador de Giger e por isso com responsabilidades gráficas acrescidas.
**Conteúdo:** Um tal de S.Booth decidiu fazer uma exposição virtual de grande parte dos trabalhos do artista suiço H.R. Giger. Para quem o nome não lhe diz nada, talvez mencionar que foi ele o criador do monstruoso Alien do filme Alien o 8° passageiro. A galeria virtual em si não é nada de especial, umas tabelas mal apresentadas com uns títulos que representam o trabalho do autor. O melhor está nesse mesmo trabalho apresentado, a qualidade das

digitalizações é do melhor e creio que muita gente será apanhada na ratoeira do download. Gostei especialmente dos desenhos (que alias já conhecia) sobre a sua primeira mulher Li e da colecção feita para o filme Dune que nunca chegou a levar trabalho seu.
**E dá vontade de voltar?**
Enquanto não tiver todas as imagens no disco, muita gente não vai descansar.
**✱Factor Uau!:**
Por alguns monstrengos, também aqui muita gente vai dizer mas é Aii!
**✱ O.K.:** A qualidade gráfica referida em cima, o trabalho do Mestre do horror é de facto espectacular.
**✱ K.O.:** A qualidade do site deixa um bocado a desejar. Não era preciso muito para levar este a um nível satisfatório.
**✱ Status Quo:** :-| suficiente

## Bute para Bora Bora

**O Quê?** Bora Bora Homepage - a ilha mais bonita do mundo.
**Onde? http://www.tahiti-explorer.com/borabora.html**
**Embrulho:** Agradável de ver, muito polinésio. Com conchas e motivos do mar a mistura.
**Conteúdo:** Desde os meus primeiros dias de navegação na Internet que de tempo em tempo venho a esta página, acho que a primeira imagem que aparece da ilha responde à pergunta do porquê. É um sonho para qualquer mortal com o mínimo de sensibilidade e infelizmente só ao alcance de alguns sortudos com muito papel. Podemos pelo menos saber o que fazer quando nos sair a lotaria, e assim temos aqui todo o tipo de informação disponível para viajar e acomodar na ilha. A titulo informativo digo que alugar um bungalow sobre as águas nesta ilha, fica mais caro que uma noite na suite do Palace Hotel do Bussaco. Podemos inclusive fazer o download de dois vídeos incluídos na página um deles sobre tubarões (hehe!).
**E dá vontade de voltar?** Para deliciar a vista com as imagens. Sem dúvida que continuarei a ir ao site do Tahiti Explorer.
**✱Factor Uau!:** Enorme! Do tamanho da ilha.
**✱ O.K.:** A página não consegue arruinar a beleza da ilha, o que já não é mau. Contudo podia ter muitas mais imagens.
**✱ K.O.:** Feita por uma agência de viagens, de vez em quando sentimos a parte comercial o que não é nada agradável.
**✱ Status Quo:** :-| suficiente

## Tudo pelos ares

**O Quê?** AIRPAGE página interactiva sobre Aviões
**Onde? http://stega.smoky.org/~dlevin/air.html**
**Embrulho:** Mais uma página a pensar só a pensar no conteúdo, contudo um ou outro gráfico bem apresentado.
**Conteúdo:** Tudo o que queríamos saber sobre quase todos os aviões. Uma muito completa base de dados aeronáutica com dados técnicos sobre toneladas de aviões inclusive de há muitos anos atrás. Nessa base de dados não foram esquecidas as imagens dos aviões e respectivos motores. Podemos votar nos aviões preferidos e responder a um concurso de perguntas temáticas. Enfim, de construtores a armamento tudo está inserido, para quem estiver por fora tem sempre um glossário para alguma ajuda.
**E dá vontade de voltar?**
De vez em quando, eu costumo puxar umas imagens engraçadas para fazer wallpapers.
**✱Factor Uau!:** Algumas imagens são fabulosas, mas é preciso procurar.
**✱ O.K.:** Muito completa a base de dados, deu muito trabalho.
**✱ K.O.:** Não foi trabalhada a sério no aspecto gráfico, mas também assim o download é mais rápido e chegamos mais depressa ao que interessa.
**✱ Status Quo:** :-| suficiente

# Talkers

Conversar, dizer um olá, extravasar, ficar invisível. Enfim marcar presença, assumir a vontade de novos amigos, criar alter-egos, ou esconder-se por detrás de um anonimato tímido ou brincalhão. O talker é a hora do recreio, a tarde no café com os amigos, a noite de copos ou a longa conversa no recato do bar.

**Cital**
zeus.ci.ua.pt
porto 6969

**Net Shopping**
aeisel.aeisel.pt
porto 6969

**Portugal Virtual**
virtual.dcea.fct.unl.pt
porto 6969

**Transylvania**
ubistc.ubi.pt
porto 7070

**Cyber Ciist**
alfa.ist.utl.pt
porto 5555

**Escutismo**
student.cc.fc.u.pt
porto 4000

**Paradise Hotel**
hotel.eppet.pt
porto 6969

**Virtual Democracy**
ubistc.ubi.pt
porto 6969

**Talma**
cinfo29.uma.pt
porto 6060

**Lost Eden**
alfa.ist.utl.pt
porto 1414

**Parliament**
student.iseg.utl.pt
porto 9596

**Portugal dos Biciados**
raff.fe.up.pt
porto 8888

**Virtual Praxis**
ciunix.uc.pt
porto 3333

**Magic**
ubistc.ubi.pt
porto 9090

**Tasca**
saturno.it.uc.pt
porto 3000

**III Guerra Mundial**
ubistc.ubi.pt
porto 5555

**Citadel**
einstein.cc.fc.ul.pt
porto 6969

**Talho**
alfa.ist.utl.pt
porto 7000

**Movieland**
alfa.di.uminho.pt
porto 6969

Estão cá todos?
Se conhecerem mais algum avisem para rosario.nunes@forum.pt, OK?

# Cibercafés

**Alma da Velha Bar**
R. Augusto Maria Silveira, 24 loja
2800 Almada
(01) 274 24 37
**Multibase@ip.pt**

**Horário:** domingo a quinta, das 22h às 2h
**Preço:** 500$00/30m, com oferta de 1 imperial
1 computador
Ligação dial-up

**Baba de Camelo**
R. Cónego Rafael Álvaro da Costa, 26
Braga
(053) 251 900
**barbraga@mail.telepac.pt**

**Horário:** todos os dias, das 15h às 2h
**Preços:** 600$00/hora; 350$00/30 minutos
3 computadores
Ligação dial-up

**Cérebro Café**
R. da Saudade, 59, Loja 2
4050 PORTO
(02) 609 07 70/6

**Horário:** segunda a sábado, das 8h às 2h
**Preços:** 850$00/hora;
6 computadores
Linha RDIS

**Ciberbraga**
Pr. do Município, 72
4700 Braga
(053) 218393
**info@ciberbraga.pt**
**http://www.rain.org/~ebrowm/**

**Horário:** segunda a sexta, das 8h às 24h; sábado e domingo, das 9h30 às 24h
**Preço:** 600$00/hora
5 computadores
Ligação RDIS

**Ciber Café**
R. Mártires da Liberdade, 223/225
4050 Porto
(02) 200 82 63
**cibercafe@cibercafe.pt**
**http://www.cibercafe.pt/**

**Horário:** segunda a quarta, das 10h às 24h; quinta a sábado, das 10h às 2h; domingo das 14h às 22h
**Preços:** 400$00/meia hora, com oferta de 1 café; 300$00 na segunda meia hora;
12 computadores
Linha dedicada

**Ciber Chiado**
Lg. do Picadeiro, 10/12
Lisboa
(01) 346 67 22
**info@cnc.pt**
**http://www.cnc.pt/**

**Horário:** segunda, das 11h às 19h; terça a sexta, das 11h à 1h; sábado, das 19h à 1h
**Preços:** 400$00/15m; 600$00/30m; 800$00/45m; 1000$00/1 hora
3 computadores
Linha RDIS

**CiberÉvora**
R. Frei José Maria, 9-1º
Vila Lusitano
7000 Évora
(066) 746 200
**np29ce@mail.telepac.pt**
**http://www.ciberevora.pt/**

**Horário:** segunda a sexta, das 12h às 24h; sábado e domingo, das 14h às 24h; encerra aos feriados
**Preços:** 400$00/30m; 150$00/cada 1/4 hora adicional
4 computadores
Ligação dial-up

**CyberBica**
Av. 24 de Julho, 6-A
Lisboa
(01) 395 18 58
**cyberbica@mail.telepac.pt**
**cyberbica@cyberbica.com**
**http://www.cyberbica.com**

**Horário:** domingo a quarta, das 16h às 2h; quinta a sábado, das 16h às 4h; não encerra aos feriados
**Preços:** 600$00/hora
8 computadores
Linha RDIS

**Opus Bar**
Av. Mq. de Pombal, 23-c/v Esq
2410 LEIRIA
(044) 815 767
**opusbar@mail.telepac.pt**
**http://members.tripod.com/~satelite**

**Horário:** segunda a sábado, das 16h às 2h; domingos, das 21h às 2h
**Preços:** 50$00/impulso das 16h às 22h; 100$00/impulso das

22h às 2h
1 computador
Ligação dial-up

**Bedeteca de Lisboa**
Rua Cidade do Lobito
Lisboa
(01) 853 66 76

**Horário:** segunda a sexta, das 9h/12h e das 14h/17h
Acesso gratuito (é conveniente marcar hora)
1 computador
Ligação dial-up

**Ciber-quiosque**
cinema Mundial
Av. da Liberdade, 266
1250 Lisboa
(01) 354 22 00
ou 353 87 43

**Horário:** todos os dias, das 12h às 24h
**Preço:** 80$00/6m (pagamento via porta-moedas Multibanco)
1 computador
Ligação dial-up

**Espaço Ágora**
Av da Ribeira das Naus
Pavilhão 2,
Cais do Sodré
Lisboa
(01) 346 03 90

**Horário:** todos os dias, das 15h às 2h
**Preços:** 300$00/30m
4 computadores
ligação dial-up

**JNBandeira**
R. Barão de Viamonte, 68-B (Rua Direita)
2400 LEIRIA
**bandeira@mail.comport.pt**
**http:// www.jnb.pt**

**Horário:** segunda a sábado, das 8h às 2h; domingos e feriados das 15h às 2h
**Preço:** 600$00/hora
5 computadores

Linha dedicada

**Lojas da Planet**
R. da Misericórdia, 78
Lisboa
(01) 321 90 40
**Horário:** todos os dias, das 9h/24h
2 computadores

Av. da República, 48 A
Lisboa
**Horário:** todos os dias, das 9h/2h
7 computadores

Av. do Forte, 8
Carnaxide
(01) 416 69 00
**Horário:** todos os dias, das 9h/2h
4 computadores

**Preços:** 800$00/ hora
Ligação dial-up

**Loja Portugal Telecom**
Av. Fontes Pereira de Melo, 38-C
Lisboa (01) 314 25 27

**Horário:** segunda a sexta, das 9h às 17h
**Preço:** 360$00/hora
17 computadores
Ligação RDIS

**Palácio Galveias**
Campo Pequeno
Lisboa
(01) 797 13 26
**Horário:** segunda a sexta, das 9h/12h e das 14h/17h
Acesso gratuito (é conveniente marcar hora)
1 computador
Ligação dial-up

**Netsurf**
Av. Heróis da Liberdade, Lt. 58 - Lj. Dta.
Massamá
(01) 439 8030
**netsurf@ip.pt**
**http://www.netsurf.pt/**

**Horário:** segunda a sexta, das 14h às 24h; sábado e domingo, das 15h às 24h
**Preços:** 500$00/hora; 400$00/hora para estudantes
8 computadores
Linha dedicada

**Qualquer novidade avisem para rosario.nunes@forum.pt**

# Fornecedores de Acesso

**Algarvenet**
**(082) 41 72 07**
**jacm@ip.pt**
**http://www.algarvenet.pt/**

Agente IP para o Algarve
**POP:** Portimão, Faro e Tavira
(consulte os preços da IP )

**Catalão Informática**
**(01) 967 24 27**
**catalao@mail.catalao.pt**
**http://www.catalao.pt/**

Agente Esotérica para Pero Pinheiro
(consulte os preços da Esotérica)

**CatsNet**
**(01) 790 72 34**
**Ericeira**
**http://www.cats.pt/**
**info@cats.pt**

Não paga mensalidade
34$/minuto
das 8:00 às 20:00
29$/minuto
das 20:00 às 8:00
34$/minuto aos sábados
das 8:00 às 13:00
29$/minuto fins de semana e feriados
IVA incluído
Este valor inclui o custo da chamada telefónica e é igual de qualquer ponto do país.

**Ciberbraga**
**(053) 61 22 39**
**info@ciberbraga.pt**
**http://ciberbraga.pt/**

Agente Esotérica para Braga
(consulte os preços da Esotérica)

**Ciberdados**
**(01) 482 11 81**
**http://www.ciberdados.pt/**
**info@ciberdados.pt**

Agente IP
**POP:** Parede, Miraflores, Carnaxide, Carcavelos, Amadora, Cascais. Brevemente Linda-a-Velha, Estoril, Alfragide
(consulte os preços da IP)

**Comnet**
**(01) 343 05 10**
**http://www.comnet.pt/**
**comnet@tid.com**

**POP:** Almada, Leiria, Lisboa. Brevemente Porto.
Serviço Básico:
12 horas diárias
das 20h às 8h, dias úteis
24 horas por dia
aos sábados, domingos e feriados nacionais
Preço: 1.990$00
Serviço Clássico:
10 horas mensais em dias úteis das 8h às 20h
Mais de 420 horas mensais noite, fins-de-semana e feriados nacionais
Preço: 3.500$00
Preço por hora adicional: 300$00
Assinatura Trimestral
10 horas mensais em dias úteis das 8h às 20h
Mais de 420 horas mensais noite, fins-de-semana e feriados nacionais
Preço: 10.000$00
Preço por hora adicional: 300$00
Assinatura Anual
10 horas mensais em dias úteis das 8h às 20h
Mais de 420 horas mensais noite, fins-de-semana e feriados nacionais
Preço: 39.000$00
Preço por hora adicional: 300$00
IVA incluído em todos os preços

**Comnexo**
**(01) 357 55 60**
**info@ceint.comnexo.pt**
**http://www.comnexo.pt**

**POP:** Lisboa, Porto, Braga e Faro
Taxa de activação: 2.500$00
Mensalidade: 4.300$00 (com 25 horas incluídas)
Horas adicionais: 170$00/minuto
IVA não incluído

**Compensa/IBM Global Network**
**(01) 791 55 19**
**compensa@pt.ibm.com**
**http://www.ibm.net/**

**POP:** Lisboa e Porto
Base: 2.330$00 mensais (5h incluídas)
Horas adicionais: 390$00
Comprehensive:
4.000$00 mensais
Acesso ilimitado
IVA não incluído
Número de registo: 0505 446 071
Número de ajuda: 0505 313 360

**Comport**
**(044) 818 22 61**
**http://www.comport.pt/**
**comport@mail.comport.pt**

**POP:** Leiria e Marinha Grande
Sem taxa de activação
Trimestre: 10.000$00
Mensalidade: 3.000$00
IVA incluído
Sem limite de horas

**CPSI**
**(065) 55 19 34**
**info@cpsi.pt**
**http://www.cpsi.pt**

**POP:** Setúbal
CPSI essencial
500$00 por trimestre
4$00/minuto
CPSI regular
6.000$00 por trimestre
50h incluídas
Horas extras
3$00/minuto
Imensa CPSI
10.000$00 por trimestre.
Sem limite de horas
IVA incluído em todos os preços

**Esotérica**
**(01) 762 02 40/52**
**(02) 310 160**
**info@esoterica.pt**
**http://wwww.esoterica.pt/**

**POP:** Lisboa, Porto, Braga, Pero Pinheiro. Brevemente em Oeiras.
Sem taxa de activação
Taxa trimestral: 10.000$00 (IVA incluído)
Sem limite de horas

**EUnet Portugal**
**(01) 314 33 11**
**info@EUnet.pt**
**http://www.EUnet.pt/**

**POP:** Lisboa, Porto, Oeiras, Carnaxide
Serviço Personal Eunet
Taxa de activação: 2000$00
Mensalidades:
Até 30 horas - 4.000$00
Até 20 horas - 3.000$00
Horas adicionais: 3$00/minuto
IVA não incluído

**Expernet**
**(02) 464 78 57**
**sales.gondomar@ip.pt/**
**http://www.expernet.pt/**

Agente IP
**POP:** Gondomar, Maia, Famalicão, Trofa, Santo Tirso, Póvoa de Varzim (consulte os preços da IP)

**Interacesso**
**(039) 37 200**
**vendas@interacesso.pt**
**http://www.interacesso.pt/**

**POP:** Coimbra
Taxa de activação: 1.500$00
Até 5 horas
Mensalidade: 1.500$00
Até 15 horas
Mensalidade: 2.100$00
Até 25 horas
Mensalidade: 2.800$00
Horas adicionais: 2$00/minuto
Tempo ilimitado: 5.000$00 mensais
Estes preços não incluem IVA

**IP Global**
**(01) 316 03 28**
**info@ip.pt**
**http://www.ip.pt**
**POP:** 28 analógicos + 15 RDIS
Sem taxa de activação
4500$00 até 25 horas modem; em 60 dias
9.000$00 até 65 horas modem; em 60 dias
(IVA incluído)
As horas não utilizadas num período poderão ser utilizadas nos períodos seguintes
Aderiu ao AcessNet, a funcionar brevemente

**ICR**
**(062) 84 33 90**
**sales.caldas@ip.pt**
**http://www.ipcr.pt/**

Agente IP para as Caldas da Rainha (consulte os preços da IP)

**IPN**
**(039) 70 09 84/3**
**sales.coimbra@ip.pt**
**http://www.ipn.pt**

Agente IP para Coimbra (consulte os preços da IP)

**Netlandia**
**(044) 503 120**
**sales.mgrande@ip.pt**
**http://www.netlandia.pt/**

Agente IP
**POP:** Marinha Grande e Leiria (consulte os preços da IP)

**Net.Surf**
**(01) 439 8030**
**netsurf@ip.pt**
**http://www.netsurf.pt**

Agente IP para Massamá (consulte os preços da IP)

**Sulnet**
**(084) 32 73 51**
**sales.beja@ip.pt**
**http://www.sulnet.pt/**

Agentes IP para Beja (consulte os preços da IP)

**Teia**
**(061) 249 36**
**sales.tvedras@ip.pt**
**http://www.teia.pt/**

Agente IP para Torres Vedras (consulte os preços da IP)

**Telenet**
**(01) 313 91 91**
**info@telenet.pt**
**http://www.telenet.pt/**

**POP:** Lisboa, Porto. Brevemente Leiria e Aveiro
O acesso faz-se através do Internet Dial-Up Kit, em quatro versões:

•Netscape Navigator 3.0 para Windows 95

•Netscape Navigator 3.0 para Windows 3.X

•Microsoft Internet Explorer 3.01 para Windows 95

•Microsoft Internet Explorer 3.01 para Windows 3.X

Versão Netscape Navigator: 8.000$00 ( IVA incluído )
Versão Microsoft Internet Explorer: 4.500$00 ( IVA incluído )

Os preços de venda incluem um mês de ligação sem limite de horas.

Assinatura Mensal: 3.500$00 + IVA, taxa fixa

**Telepac**
**0800 200 079 (linha verde)**
**info@mail.telepac.pt**
**http://www.telepac.pt/**

**POP:** A 15 de Junho de 1997, 217 pontos de acesso espalhados por todo o país
A Telepac tem uma rede de distribuição de serviços que engloba as Lojas Portugal Telecom, a Rede de Agentes Internet e a Rede de Agentes Globais. Consulte as páginas da Telepac na Web.

Netpac:
6.950$00 para Win 95 e RDIS
9.500$00 para Win 3.1 e Mac
30 horas de utilização (IVA incluído)
As horas não utilizadas podem ser transferidas para o mês seguinte.
Acordo de Adesão:
Taxa de activação: 1600$00
2.500$00 até 15 horas;
3.000$00 até 20 horas;
4.000$00 até 30 horas;
Além das 30 horas, 2$00/minuto.
IVA não incluído
Aderiu ao AcessNet.
Acesso local pelo tel. 067 17 17 para as redes de:
Lisboa (01)
Excepto: Pinhal Novo
Porto (02)
Beja (084)
Figueira da Foz (033)

**Virtual Net**
**(049) 533 939**
**webmaster.fatima@ip.pt**
**http://www.fatima.pt/**

Agentes IP para Fátima (consulte os preços da IP)

**Falta alguém? Há alterações a fazer? Informem-nos para rosario.nunes@mail.forum.pt.**

## Moedas ao ar

Sega Rally. Moto Racer. Formula 1. Sucessos de vendas, como qualquer jogo de estratégia que apareça no mercado,porque têm seguidores ferrenhos e vorazes na compra de tudo o que se relaciona com o produto. Mas os jogos de arcade, os chamados coin-ups são apenas modas, meros Iran Costa que desaparecem no ano logo que surge outro fenómeno de vendas. Será que as "máquinas" são o garante de sucesso?
Recentemente tenho jogado Moto Racer.
O jogo tem todos os condimentos para ser um sucesso. É aditivo, os gráficos surpreendem e dão nas vistas e, para computadores mais artilhados, a sensação de velocidade (pode substituir pela característica principal de qualquer outro produto) é perfeita. Parece que estamos a conduzir uma moto. Tal como já parecia quando perdia algumas dezenas de moedas a tentar fazer o percurso das "bikes" do Manx TT.
Mas como dizia, tenho jogado Moto Racer. Uma conversão radical demais que deixou os checkpoints com tempo a menos. Resultado: no modo campeonato, acho que nem o Michael Doohan conseguiria acabar a prova. Nem com muitas moedas de 50 escudos iria lá...
Os produtos derivados do "arcade" são, de qualquer maneira, um sucesso. Foram testados na mais eficiente das máquinas de testes: o mercado, especialmente o asiático e o americano. À primeira vista não deveria perceber a lógica de vender o produto, convertido, no PC. A base económica da minha formação faz-me entender perfeitamente.
A base de computadores instalada é muito superior e há que referir que o produto já é só "lucro". O produto já se pagou a ele próprio várias vezes, pois só as vedetas das máquinas surgem muito depois para PC. E vale a pena ter no nosso computador, sem o factor económico estar à frente, aqueles produtos que nos dão dor de cabeças, nos impedem de seguir em frente. Porque o ser humano gosta de desafios e um tempo limitado dá adrenalina.
Um competidor à nossa frente irrita-nos.
As conversões estão para ficar. Cada vez mais. E a adrenalina também. Desde que máquinas feitas para fazer mil e uma coisas consigam aguentar a vertigem de velocidade que os processadores de máquinas feitas só para a diversão garantem. E que os putos continuem a meter moedas...

**joao.oliveira@forum.pt**

## Private Eye

CD mais livro. Livro mais CD. Dois mundos diferentes que se conjugam na mais recente aventura da Infogrames: Private Eye, que é distribuída entre nós pela A Plus Multimédia.
Porquê este dois mundos. Porque Private Eye, uma aventura gráfica, uma aventura policial do mestre Raymond Chandler onde ele utiliza o seu herói de sempre, Philip Marlowe, é decalcada do romance "The Little Sister", traduzido entre nós, pela Livros do Brasil com o nome "Ingénua e Perigosa".
Se fosse por aí não tinha muito sentido o meu inicio pois as transposições no mundo do edutainment são mais que muitas. O que faz este produto, aqui em Portugal, diferente é que a Livros do Brasil e a A Plus se uniram e em cada CD-ROM, estará incluído o livro. Para ler e jogar. Muito.
A história do livro (não se preocupem que eu não conto o fim) tem toda a relação do mistério negro. A senhora que vai até ao escritório do detective privado. Com tecnologia 3D.
E com site dedicado para conversas interactivas com agentes do outro lado do mundo. Intrigante e misterioso. E que dá uma vontade de provar....

A Plus Multimédia
(01) 466 51 71

## Cultura Multimédia

O Ministério da Cultura, através da Iniciativa Mosaico lançou mais uma actividade de desenvolvimento da produção multimédia nacional. Para isso, utilizou a vertente de atrair a atenção dos consumidores de cultura, neste caso os dos museus e criou Áreas multimédia em diversos museus do país, estando previsto que, até o final do ano, cerca de 19 Museus afectos ao IPM (Instituto Português dos Museus) e Monumentos afectos ao IPPAR (Instituto Português do Património Arquitectónico) estejam com essas lojas activadas. Esta iniciativa, tem nesta primeira fase, um catálogo que abrange áreas desde a Cultura e Turismo até aos Jogos, passando pelos CD que retratam Museus ou áreas artísticas específicas. A distribuição está a cargo da empresa A Plus Multimédia e tem a colaboração da Eme, Produções Culturais, que é a representante em Portugal da RMN (Réunion des Musées Nationaux), a principal empresa francesa na área multimédia/cultural.

# Aposta nos Miúdos!

Como as crianças são a geração do futuro e como são eles que, posteriormente, irão pedir aos pais as consolas e os CD-ROM e os computadores, as editoras aperceberam-se disso e atacam em força os jovens. E como estes têm de pedir dinheiro aos pais, aproveitam o filão desde já!

Assim, ultimamente recebemos por aqui uma série fantástica de produtos que analisaremos convenientemente na próxima edição. Mas as referências são desde estas:

A Erudis, de Braga, comercializa produtos de três empresas distintas, todas elas especialistas na área infantil: Ednovation (Singapura), uma das empresas asiáticas lideres em tecnologia educativa que tem acordos de distribuição com a Mindscape e Random House; a Lander (escocesa) cujo produto mais interessante é "Aventuras na Numerolândia"; e a polaca YDP (Young Digital Poland) que é um dos maiores produtores polacos de software, especializado no ensino de línguas e que utiliza material proveniente de pesos-pesados do publishing (Walt Disney, Harper Collins, entre outras). Todos os produtos comercializados por esta empresa estão, evidentemente (dado que se destinam a utilizadores novos), localizados em Português.

Também a Texto Editora lançou uma gama de produtos (Pense Brincando, Mundo da Matemática) para o ensino de Português e Matemática, da empresa Edmark, e produzidos pela Iona Software. Os produtos da Texto estão neste momento a ser utilizadas pelas lojas FutureKids, o que representa, desde já um atributo de qualidade.

Também a Verbo, nome sobejamente conhecido na área infantil representa desde este mês a conceituada Oxford University Press, um peso pesado no que diz respeito a produtos educativos.

Na área infantil/juvenil estão para ser lançados os produtos "Oxford Children Enciclopedia" e "Winnie the Witch" e "The Fish Who Could Wish" dois produtos para aprendizagem da língua inglesa.

No próximo número faremos a exaustiva análise de tudo o que anda a ser lançado.

Texto Editora (01) 4261001 **http://www.textoeditora.pt**
Erudis (053) 261566 **http://www.erudis.pt**
Verbo (01 3801100 **http://www.verbo.ip.pt**

# Moto Racer

## Não é um avião. Muito menos um pássaro. É apenas **João Oliveira** a voar baixinho na sua moto...

**Data**

**Nome:** Moto Racer

**Tipo de jogo:** Arcade / Corridas.

**Editora:** Delphine Software/Electronic Arts/ Ecofilmes (053) 83 18 30

**Plataforma:** PC/CD-ROM

**Sistema mínimo:** Pentium 90, 16Mb RAM, Placa de vídeo 2Mb e suporte DirectX3, Placa de som compatível e CD-ROM2x

**Sistema recomendado:** Pentium 133, 32Mb RAM, Placa de vídeo 2Mb e suporte DirectX3, Placa de som 16bit e CD-ROM2x

**Curva de aprendizagem:** Como é Arcade, o início é instantâneo. Mas até conseguir acabar uma corrida, vai levar-lhe uma boa hora...

**Factor UAU!:** Só se for a vantagem de não gastar moedas

**O.K.:** Boa conversão. A beleza das pistas e a velocidade impressionam.

**K.O.:** Porque é que eu tive que ir buscar um patch à internet para poder jogar as oito pistas?

**Embrulho:** 86%

**Apetência:** 90%

**Preço Justo?:** 75%

**Status Quo:** 87%

Pela caixa e pela sua proveniência, pensei logo que estava com um produto "made in Sega" nas mãos. Embora me tivesse enganado redondamente na empresa (este é um produto da Delphine Software para a Electronic Arts) não me enganei mesmo nada nas características do jogo. Totalmente Sega. Totalmente coin-up. Totalmente viciante. Com os mesmos problemas a nível de conversão...

O Moto Racer permite dois tipos de corrida num só jogo: velocidade e enduro. Só isso era já atractivo. Duas pistas para cada tipo, várias motas (com características de velocidade, travagem, direcção e velocidade máxima diferentes) e possibilidade de jogar em sistema multiplayer. Mas acreditem que se não tivesse andado pela Internet na caça de dicas e novidades sobre este jogo, não vos contava a missa a metade. Porque? Muito simples. Descobri, depois de uma busca no Yahoo umas quantas páginas sobre o jogo. Numa delas, estavam algumas imagens que eu já tinha achado estranho encontrar na caixa do jogo porque não coincidiam com que eu via. Depressa descobri a razão. Um pequeno patch (que está no nosso CD com o singelo nome de 8track.zip) permite-nos a liberdade total e o prazer de disfrutar agora, das oito pistas que o jogo nos permite. Traiçoeiro... mas não elimina a dificuldade extrema de chegar à pista escondida... Essa continua impossível de percorrer...

É que pegar numa moto e andar até é fácil. Parece bastante com o sistema arcade das máquinas, com tempo-limite para passar os vários checkpoints. Minimamente coerente no modo de "single race" ou apenas a praticar, já não se entende em modo "campeonato". O jogo fica verdadeiramente impossível de acabar. Ou porque se perde por tempo (e já fiquei em 8ºlugar e com a meta á vista a perder por tempo...) ou porque o jogo, em modo campeonato só nos deixa avançar para outra pista após termos colocado a nossa motinha num dos três primeiros lugares. O ridículo é que se conseguir acabar o campeonato tem grandes possibilidades de ser campeão...

Voltemos às pistas. Como já garanti antes, tem possibilidades de correr em enduro ou em velocidade, com várias características de motas. As pistas de velocidade são a Speed Bay, Rock Forest, West Way e Red City. Considerando a primeira e a última das mais fáceis, necessita de boa condução nas pistas estreitas e contracurvas de Rock Forest e West Way (com um cenário do Oeste Americano. As corridas de crosse variam desde a neve (Snow Ride) até ao percurso típico artificial de Bmx (Dirt Arena). Pelo meio temos o percurso Lost Ruins (um dos mais difíceis devido à dificuldade em apercebermo-nos do contorno da pista) e a Great Wall que é uma das pistas mais loucas mas também a que põe mais às claras as deficiências do produto. Quando "voas" bates num muro invisível e voltas à pista. Fugir da estrada e cair da muralha seria terrivelmente mais engraçado... Da mesma maneira nota-se em algumas curvas mais apertadas o mesmo mal que padecia, por exemplo, o Sega Rally: o muro afinal não é tão real como parecia...

Resultado de toda esta agitação: muitas e muitas horas a jogar para tentar avançar um pouco no campeonato e muitas mais horas para tentar perceber qual a mota mais indicada para cada percurso. E aqui vai uma dica para ainda ficar mais horas. No menú em que lhe pedem o nome escreva primeiro CDNALSI (para ter acesso a todas as pistas). O local voltará e poderá colocar o seu própio nome. Mas antes de continuar repita mais duas vezes a operação, agora com CESREVER e CTEKCOP. Depois de tudo concluído tem acesso a todas as pistas, pode percorrê-las ao contrário e em mini-motas, iguais às que se vêem nas feiras... Estas últimas são muito divertidas de conduzir que as suas irmãs mais grandinhas...

# UEFA Champions League

**Marcos Palmeira** tirou as dúvidas sobre os jogos de futebol. E até jogou pelo S.C. de Braga...

**Nome:** Uefa Champions League 96/97

**Tipo de jogo:** Simulação desportiva

**Editora:** Philips Media/ A PLUS MULTIMEDIA (01) 466 51 71

**Plataforma:** PC DOS/Windows 95.

**Sistema mínimo:** Pentium 75, 8Mb RAM, CD-ROM 2x, 40Mb HD, Placa de Som Compatível e Rato.

**Sistema recomendado:** Pentium 166, Placa aceleradora Matrox Mystic ou 3dfx, 16Mb RAM, CD-ROM 8x, 40Mb HD, Placa de Som Compatível e Rato.

**Curva de aprendizagem:** Mais rápida que o normal num jogo deste género, 1h a 2h para domínio dos princípios básicos.

**Factor UAU!:** A UEFA apoiou... a Philips executou e bem

**O.K.:** Original, bonito e com uma fluidez de movimentos impressionante.

**K.O.:** Ainda é um bocado exigente para as máquinas que temos.

**Embrulho:** 89%

**Apetência:** 78%

**Preço Justo?:** 70%

**Status Quo:** 84%

Quando pensávamos que estava tudo perdido para as equipas Portuguesas na Liga dos Campeões, eis que surge para os fanáticos do futebol no PC um bom saco de pancada para nos desforrarmos...ou não.

Com o licenciamento da própria UEFA, responsável máxima pela organização das competições entre clubes na Europa, este jogo felizmente que não é nenhuma vergonha para este organismo antes pelo contrário, em vez de seguir o caminho anteriormente traçado pelos seus mais directos predecessores, o FIFA97 e o KICK OFF 97 (que realmente estavam muitissimo jogáveis), usa um mecanismo de jogo completamente vectorial e muito inovador, com bons e maus (depende da máquina!) resultados.

A fluidez dos movimentos de cada jogador é impressionante, o à vontade com que certos movimentos são executados fez-me curiosidade e exactamente por isso levei a cabo uma pequena investigação. Vim a descobrir que por trás de tudo esteve uma equipa de filmagem que recolheu muitas horas de trabalho junto da equipa do Sheffield Wednesday, a tentar apanhar os gestos técnicos mais comuns, ou simplesmente os movimentos mais habituais típicos dos jogadores da bola. Para quem não está dentro do processo, depois da parte vídeo vem a sequência de modelação 3d, onde com muita paciência os técnicos sobrepõem a imagem video ao modelo de um boneco vectorial e reconstroem passo a passo todo o movimento executado na banda vídeo.

Infelizmente tudo isto tem um grande senão, a velocidade do nosso computador. É normal a performance vir a depender do número de jogadores que está em campo (neste caso leia-se vectores), jogadas que envolvam os cantos estão sujeitas a um aumento nítido de velocidade e por outro lado aquelas que sejam disputadas no centro do terreno no meio da confusão vão levar a que o nosso Pentium (sim, no meu caso era um a 133) se arraste e os jogadores pareçam jogar em câmara lenta. Atenção, isto não quer dizer de forma absolutamente nenhuma que o jogo é mau, apenas um bocado exigente para o panorama de computadores nacionais, hehe. Outra maneira de contornar o problema é ser possuidor de uma das placas aceleradoras suportadas pelo jogo, neste caso os sortudos são os da Matrox Mystic e da 3dfx.

No capítulo desportivo as equipas que temos ao nosso dispor para jogar nas óbvias modalidades de torneio, taça ou amigável, são as que este ano estiveram a disputar a fase final da liga dos campeões, a única equipe portuguesa é portanto o F.C.Porto. Para que este facto não desmotive muita gente (adeptos de outros clubes , claro!) tenho a acrescentar que os construtores ainda decidiram incluir muitas selecções nacionais de todas as partes do globo. Ainda está disponível um editor em que podemos substituir uma qualquer equipa envolvida por uma feita por nós, no meu caso acabei por disputar a liga dos campeões com o meu S.C.Braga (dream on!).

Uma última menção honrosa ao que pode ser (e tem pernas para isso) um campeão de vendas, as sequências iniciais de entrada no jogo estão muito bonitas, podemos ver jogadas fabulosas executadas por alguns craques como Klinsmann, Vialli mesmo ou Romário (hehehe, tem também um bom remate do saudoso Isaias do Benfica), de facto é um toque de classe no jogo que vem representar sempre uma mais valia ao produto e justificar de algum modo o licenciamento da UEFA.

# Lost Vikings

**Em jogo que é bom não se mexe. Nem se faz nada. Joga-se apenas... Até as teclas parecerem chumbo. Foi o que Marcos Pameira fez...**

## Data

**Nome:** Lost Vickings 2

**Tipo de jogo:** Plataformas

**Editora:** Interplay

**Plataforma:** PC, Windows ou DOS.

**Sistema mínimo:** 486DX4/100, 16Mb RAM, 4Mb HD, CD-ROM 2x, SVGA, Soundblaster compatível.

**Sistema recomendado:** Pentium 133, 16Mb RAM, 4Mb HD, CD-ROM 8x, SVGA, Soundblaster compatível.

**Curva de aprendizagem:** 1/2 Hora - é impressionante a velocidade com que se entra neste jogo, depois é só puxar pela cabeça.

**Factor UAU!:** Maior ou menor conforme tenhamos conhecido o jogo antecedente da série. De qualquer modo é elevado.

**O.K.:** Muito bonito e bem feito. Capaz de pôr uma pessoa que não gosta de jogos de plataformas a perder umas boas horas...

**K.O.:** Muito pouco a assinalar e nada em concreto.

**Embrulho:** 87%

**Apetência:** 88%

**Preço Justo?:** 81%

**Status Quo:** 85%

Um aviso a quem começar a ler esta critica: se os puzzles e quebra-cabeças são um dos seus vícios preferidos então está a correr seriamente o risco de gastar umas boas centenas...(alguns milhares) de escudos. Se Lost Vikings 2 não representa o que de melhor se tem feito ultimamente ao nível dos jogos de quebra-cabeças inteligentes com plataformas, então já não percebo nada disto... Lembram-se do primeiro Lost Vikings? Um jogo muito engraçado, onde três vikings (Erik o veloz, Baleog o feroz e Olaf o forte), com características muitos diferentes, eram raptados pelo maquiavélico Tomator para bordo da sua inimaginável nave espacial. No jogo propriamente dito viviamos uma espiral de teletransportes no espaço-tempo, avariávamos tudo o que podíamos na nave do maldito Tomator, matávamos os monstros que iam aparecendo pelo caminho, tudo isto para conseguir fazer regressar em paz os três heróis. A história repete-se.

O terrível Tomator como mau perdedor que é (os maus são sempre assim), vem vingar-se dos pobres rapazes e rapta-os outra vez (original não?).

E recomeça tudo de novo.

Equipa que ganha não muda e a formula em Lost Vikings 2 continua a ser a mesma: usar a velocidade de Erik (agora com umas botas especiais voadoras, capturadas logo no inicio), o escudo de Olaf para defender qualquer projéctil mais pesado (também um escudo especial de titânio foi capturado por este vicking que assim pode reduzir o seu tamanho para se poder enfiar em qualquer buraco mais pequeno) e finalmente a capacidade de combate de Baleog o lutador de serviço (com uma garra biónica capaz de servir para muitas surpresas...). Mas o grupo desta vez pode ser aumentado pois podemos encontrar mais amigos pelo caminho e juntá-los à equipa (o dragão Scorch e Fang o homem-lobo) e assim usufruir de mais propriedades especiais sem as quais era impossível acabar a aventura..

Apesar de a receita ser a mesma, a Interplay não ficou a dormir à sombra de louros conquistados noutros tempos, e desta vez o grafismo foi completamente renovado. Usando engenharia gráfica 3D todos os objectos, apesar de existirem num ambiente gráfico a duas dimensões, foram modelados e produzidos usando sofisticadas ferramentas gráficas e agora parecem realmente com muita mais profundidade.

A grande força de um jogo deste género existe essencialmente em dois pontos: o humor inerente aos próprios personagens (aqui lembro a fabulosa série Goblins I, II, ...CXIX) e a inteligência com que os quebra cabeças foram pensados. É que é horrível vir a descobrir por exemplo através da Internet que a solução daquele problema em que perdemos umas boas semanas a puxar pelos neurónios afinal é completamente casual e não tem lógica nenhuma. Isto não acontece em Lost Vikings 2.

Sem impressionar de forma alguma os efeitos sonoros acompanham relativamente bem o jogo nos seus passos mais importantes. Este aspecto no meu entender devia ser melhor explorado, o potenciai num jogo deste género é enorme e não me parece que a formula ainda esteja esgotada completamente, por isso esperamos com ansiedade o Lost Vikings 3...ou talvez o regresso de Tomator 2.

LINE

# Riot

NBA? Qual NBA! O Boxe é pouco violento... **Marcos Palmeira** foi descobrir o que era exactamente. Saiu de lá com algumas escoriações...

## Data

**Nome:** RIOT

**Tipo de jogo:** Simulação de Desporto

**Editora:** Psygnosis

**Plataforma:** PC - Windows e Dos.

**Sistema mínimo:** Pentium 100, CD-ROM 4x, 8Mb RAM (DOS), 16Mb RAM (Windows), SVGA, Soundblaster 100% compatível.

**Sistema recomendado:** Pentium 166, CD-ROM 4x, 16Mb RAM,SVGA, Soundblaster 100% compativel.

**Curva de aprendizagem:** Início muito lento ou seja equivalente a muitas derrotas de inicio.

**Factor UAU!:** Pouco apelativo pela má jogabilidade embora graficamente interessante.

**O.K.:** Alguns gráficos bem conseguidos e alguma espectacularidade dos efeitos especiais.

**K.O.:** Velocidade, Movimento e sonoridade abaixo do esperado. O jogo arrasta-se mesmo num computador rápido.

**Embrulho:** 80%

**Apetência:** 64%

**Preço Justo?:** 55%

**Status Quo:** 68%

A violência gratuita continua a ser um dos maiores chamarizes no mercado dos jogos de computador. Sem ir muito longe temos um Quake, um Destruction Derby ou um MDK. Agora, para partir a loiça toda chegou Riot.
Estando muito longe de ser um conceito original, este jogo tem muito a dever em termos de ideia à famosa serie de jogos Speedball, que existiu tanto para a plataforma PC como Amiga. No presente tem certamente um sério competidor no rapidíssimo e violento jogo de hóquei futurista Hyperblade.
Mas de onde virá esta ideia de desportos futuristas? Se não me recordo já o referido Speedball tinha ido buscar o conceito ao filme (de culto para alguns) chamado Rollerball (James Caan no principal papel) da década de setenta, aquele que abria com Bach a tocar durante a entrada dos ultra-armadurados atletas para dentro do ringue em forma de "o", onde iriam lutar pela posse de um projéctil em forma de bola de aço que era disparado a alguns (muitos..) quilómetros por hora. Recordo também uma marca de pilhas que sinceramente não me lembro, esta plagiava descaradamente o dito filme, mostrava um robô (a pilhas...) a marcar golo depois de dar pancada e de despachar uns quantos humanos. A ideia que estava por trás do desporto em Rollerball definitivamente estava para ficar, muita velocidade, muita violência e algum desporto a mistura.
[N.E. – Sem esquecer o jogo, idêntico da série Battlestar Galactica]. É aqui que entra Riot em cena. Em 2078 a sociedade está muito mais interessada num desporto mais violento e Hockey, Basquetebol, Futebol e Boxe cedem à pressão deste novo desporto, arruinam-se e dão lugar somente a este. Tecnicamente Riot é muito mais parecido com o Basquetebol do que com qualquer outro desporto, acrescentando que o contacto pessoal é permitido (e encorajado...) e ainda meia dúzia de efeitos pirotécnicos que a meu ver só vem acrescentar muita confusão a tudo o que se vai desenrolando em campo.

A jogabilidade é um bocado reduzida devido à relativamente baixa velocidade com que tudo se vai desenrolando, o movimento de corrida dos jogadores não me parece fluido e realista, as sequências de pancada em vez de transmitirem a violência com que são desferidas mais parecem coreografias em câmara lenta de um mau filme de karate. No capitulo do jogo em si as coisas também não estão nada fáceis, introduzir a "bola" no "cesto" é uma tarefa ao nível da de Sisífo e eu garanto que não sou nada mau neste tipo de jogos. Muitas cidades em 2078 estão a competir pelo titulo mundial de Riot, com símbolos muito engraçados bem ao estilo dos da NBA ou NFL, e demora-se umas horas depois de começar a olhar para eles é que me consegui decidir por um...a escolha é realmente difícil e entre os Tokyo Tornadoes, Frankfurt Vipers e Leningrad Reds fiquei-me pelos primeiros. Ao todo são dezasseis equipas de cidades espalhadas por todo o mundo e não existe sequer uma de Portugal – que tal mandar uns quantos e-mails para que na sequela estar incluída uma Lisboa Crows ou Oporto Chalices.
Desapontamento parcial na sonoridade da acção, em parte é positivo a existência de um comentador para trazer animação a um desporto que ainda estamos a conhecer pela primeira vez. Por outro lado não conseguimos captar os efeitos sonoros ou seja os ruídos das pancadas que vão acontecendo aqui e ali por todo o jogo, isso também diminui sem dúvida a jogabilidade. Graficamente a coisa está menos má, talvez até seja esta a razão da pouca velocidade notada, mas hoje em dia nada é desculpa para não se ter bons gráficos e muita muita muita velocidade...
Para quem ainda está a espera de um moderno sucessor do espectacular Speedball II, não me parece que Riot seja a solução, perde nitidamente para a concorrência (Hyperblade neste caso...) nos capítulos mais importantes e arrisca-se a ser uma desilusão para quem tenha um computador mais antiquado.

# SENTE-SE EM BAIXO DE FORMA ?

# DEPRIMIDO ?

# SEM OBJECTIVOS A LONGO PRAZO ?

# TEMOS A RESPOSTA PARA SI !

- Fabulástico
- Enternecedor
- Demais!
- Tumba-lalão
- Zumba na caneca

e ainda:

PACOTE TELEPAKE

40'000 horas grátis

Antes de conhecer este pacote eu sentia-me desiludido, feio e desenxabido. Era horrivel. Tudo me parecia um monitor desligado ou uma disquete com um virus de segunda.

Agora, por causa da TELEPAKE toda a minha vida mudou! Sinto-me mais completo, mais rechonchudo mais eu! Basta dizer que nunca mais larguei o teclado... e duvido que o volte a fazer!

**E QUEM É QUE VAI CONSEGUIR LARGAR ESTA PROMOÇÃO ? CONTACTE-NOS IMEDIATAMENTE E TALVEZ ATÉ NEM SE ARREPENDA...**

mario.belem@forum.pt

não sou pirata informático
não falsifico cartões de crédito
não mexo em propriedade alheia
não sou ladrão
não vasculho o correio documentos dos outros
não estrago nada a ninguém de ninguém
não faço mal a ninguém
não sou terrorista bombista
não sou traficante
não sou um viciado passado
não engato criancinhas
não sou tarado doente fanático
não vou em seitas
não sou anti-social
não obrigo
não impinjo nada a ninguém
não tenho nada a ver com a vida de ninguém
só com a minha
eu tenho uma vida
real.

# [estar ligado não é crime!]

mas é preciso explicar isso ao País
marca posição
assume

cyber.net@forum.pt

**Respeito**
apenas isso